

HKABC ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年12月19日
90
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
Sega宣傳新招！？
湯川專務降級！！
SCEI社長表明 PlayStation 2 2000年面世！？
馬沙與阿寶的宿命之戰
《機動戰士馬沙之反擊》
聖誕總力大特集
泡妞街機遊戲大圖鑑
無敵攻略陣容
R4-RIDGE RACER TYPE 4
POPOROUGE
玉繭物語
12月PlayStation大作不容錯過
THOUSAND ARMS
幻想水滸傳II
失驚無神
少年街霸3／拳皇'98
海報送俾你
(隨書只附送其中一款海報)
隨書附送
絕對究極三大附錄
P.Z
PLAYERS ZONE Vol.9
《Cyber Formula》
全系列大特集
完全解謎手冊
ZELDA
薩爾達傳說
完全解謎手冊
優惠交易廣場大把着數益你
《盜墓者3》繼續完美探險之旅
GB《薩爾達傳說～夢見島》一期完攻略
4 895011 310905
© SOTSU AGENCY · SUNRISE
© BANDAI 1998



PlayStation TOMATO KETCHUP

PlayStation MORE TOMATOES KETCHUP

PlayStation Seasoning 鮮醬油

PLAYSTATION

PlayStation Mustard

呢個聖誕，你駛乜獨沽一味！

多款新Game同特別版套裝，味味啱你口味！

R4



賽車遊戲軟件 | **$328**

12月3日發售

高速賽車快感，欲罷不能！

R4聖誕金裝全包宴一包括遊戲軟件、特別手掣及T-shirt

$488

套裝數量有限，售完即止

電車Go! 2



模擬遊戲軟件 | **$328**

12月份即將推出

全新路線、看誰停車快又準！

電車Go! 2聖誕金裝全包宴一包括遊戲軟件、特別手掣

$698

套裝數量有限，售完即止

陸行鳥@不思議迷宮2



角色扮演遊戲軟件 | **$385**

12月23日發售

進入機關迷宮，事件曲折離奇！

陸行鳥@不思議迷宮2一聖誕限量禮物版送T-shirt

套裝數量有限，售完即止

機動戰士一馬莎之逆襲



動作遊戲軟件 | **$385**

12月17日發售

高達20週年勁作，豈可錯過！

機動戰士一馬莎之逆襲聖誕限量禮物版送T-shirt

套裝數量有限，售完即止

太空激鬥

格鬥動作遊戲軟件 | **$328**

12月17日發售

戰士大激戰，看誰奪得寶劍！

太空激鬥一聖誕限量禮物版送T-shirt

套裝數量有限，售完即止

新世代機械人戰記BRAVE SAGA



模擬遊戲軟件 | **$385**

12月17日發售

保衛地球和平，奮勇作戰！

新世代機械人戰記 BRAVE SAGA一聖誕限量禮物版送機械人公仔

套裝數量有限，售完即止

訂閱《遊戲誌》送

免費送你價值￥2980手提 beatmania 遊戲機！！

《beatmania》熱潮席捲全港，12月手提版《beatmania》遊戲機更肯定會成為城中焦點。現在只要你訂閱《遊戲誌》一年，你不單可以8折價錢買到至精至專業的《遊戲誌》，還可以免費得到這部手提版《beatmania》遊戲機。你怎可以錯失良機！！填妥訂閱表格辦理訂閱手續吧。

請沿虛線剪下

《遊戲誌》訂閱表格

請以中文填寫姓名地址

姓名：________

地址：________

____

____

聯絡電話：(日間)________

(夜間)________

郵寄地址：(如與上列地址不同)________

____

____

付款方式

□現金(請親臨「遊戲誌尊賣店」辦理訂閱手續)

□支票　支票號碼：#________

領書站編號：________　店名：________

訂閱詳情

本人欲自第______期開始訂閱《遊戲誌》：

□一年(26期)：港幣$728.00(奉送手提版《beatmania》遊戲機一部)

□半年(13期)：港幣$364.00(奉送《遊戲誌98年鑑》特別版)

備註：

◆如果以現金付款，謹記提取訂閱收條。

◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」，並於背面寫上訂閱人中文姓名

◆支票訂閱請將訂閱表格連同劃線支票(請勿用釘書釘)，寄香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心七字樓，信封面請註明「訂閱《遊戲誌》」字樣。(恕不接受郵寄現金)

◆如寄來支票之銀碼與表格上所列之金額不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。

◆本刊保留拒絕訂閱之權利

◆查詢熱線：2865-7617

◆ 贈品換領券和《遊戲誌》換書券(如適用)將於辦妥訂閱手續後7天內寄出

訂閱《遊戲誌》三大貼身着數！

一. 全年26期《遊戲誌》8折優惠。

二. 訂閱一年《遊戲誌》可獲贈價值￥2980手提版《beatmania》遊戲機一部

三. 全港八十多個報攤可供領取

港、九、新界《遊戲誌》領書站

編號	檔名	地址	電話
G2	遊戲誌灣仔專賣店	灣仔道188號東方188商場1樓117室	28914448
67	小和	灣仔軒尼詩道杜老誌道交界同豐大押門口	25985539
61	克仔記	灣仔莊士敦道49號稻香海鮮火鍋酒家門口	25200912
60	福字	灣仔莊士敦道福臨門門口	28669695
64	魚王	灣仔摩利臣山道16號(7-11)門口	28935476
66	金牌	灣仔駱克道481-483號嘉禾餐廳門口	28335277
58	嘉榮書報社	銅鑼灣皇室堡對面	28821562
65	叔字	銅鑼灣記利佐治街	28955456
59	歐亞書報社	北角英皇道668號健康村第二期4號	28118116
68	JUMBO GRADE	太古城中心256號舖	25699063
63	麗記報社	筲箕灣東大街110-112明華酒樓右側	25601986
57	西灣金點	柴灣小西灣商場115A號舖	28893154
56	世昌雜誌業務	柴灣杏花村地下鐵站4號舖	25950544
21	周記報檔	中環大道中39號華人行	94129864
18	森記書報社	中環地鐵站內E1A號舖(近美心餅店)	29051706
22	芝記書報社	中環安樂園大廈門口	94374898
62	珍寶雜誌屋	中環金鐘廊L8-9號舖	28669838
25	卿記	中環遮打道文華酒店側(天星碼頭隧道入口)	25256805
20	森記書報社	香港中環機鐵站28號舖(香港站A出口)	25010828
19	森記書報社	香港中環機鐵站9號舖(近萬寧)	25256383
23	創業雜誌報社	西環屈地街22號地下	25491209
24	潘記書報社	香港仔大道183號記粥粉麵門口	25525977
69	九龍金點	尖沙咀地鐵站內10B店舖	23750420
72	鴻運書報社	尖沙咀佐敦道20號南洋銀行門口	27352812
74	輝記報社	尖沙咀明輝中心G05	27224892
73	大口記報社	尖沙咀恆生銀行門口金馬倫道9-11號	90284745
75	金鑾公司	尖沙咀新世界中心廣場L021A	23694649
76	大富豪	尖東文華中心賽馬會側	23115011
71	森記書報社	九龍機鐵站26號舖(近優之良品)	23756788
89	強記報社	油麻地彌敦道543號(地鐵站碧街出口)	27704766
G1	遊戲誌九龍專賣店	旺角彌敦道602號CHIC之堡3樓324舖	23911067
35	世昌雜誌業務	旺角火車站2號舖	23939903
34	世昌雜誌業務	旺角地下鐵站3B&3C號舖	23900785
33	JUMBO GRADE	旺角新世紀廣場一樓190號舖	22643011
37	昌記	旺角電腦中心門口	23329729
36	信記	旺角銀行中心門口	23947902
38	偉國行	荔枝角美孚影都戲院側	27430208
08	世昌便利店	紅磡火車站H3&H12號舖	21421095
16	林記	紅磡鶴園街豪苑飲食中心門口	23344254
14	埔字	黃埔花園二期時尚坊G28B	27646807
13	龍鳳書報社	黃埔花園八期萬有街市門口	23568777
17	柏記	黃大仙東南西北座	23511428
12	森記書報社	黃大仙鳳凰新村翠鳳街9號地下	23506055
15	杜海記書報社	樂富中心LG4(近地鐵出口)	23381421
09	世昌便利店	九龍塘火車站2號舖	23381162
90	周字報社	鳳德村商場205號舖	23220147
10	雲山金點	慈雲山商場三樓322號舖	22423451
50	正記書報檔	牛頭角道171-2181號街市側	27542238
54	池記	牛頭角道77號淘大商場聖安娜餅屋門口	23456999
49	燦記書報社	官塘裕民坊28號門口	23456977
48	森記書報社	九龍灣地鐵站內OB10舖	27511395
53	厚德	將軍澳厚德村街市正門門口	26236600
55	成之傑	藍田平田村商場三樓	92309846
39	世昌便利店	大圍火車站1號舖(閘內)	26022698
40	禾輋金點	沙田輋商場77號舖	26933242
44	傳真	沙田河畔花園河畔城酒家門口	26365190
43	昌字	沙田第一城中心商場地下2AA	26377308
45	新字	沙田第一城中心銀城商場36號	26488315
47	九記書報社	沙田第一城街市1號	26356271
92	現代新聞雜誌社	沙田廣場3樓36號舖	26979738
46	波記	馬鞍山新港城街市	26332998
41	鞍山金點	馬鞍山頌安村商場地下5號舖	26330093
03	世昌便利店	大埔火車站1號舖	26583382
01	世昌雜誌業務	大埔火車站11號舖	26518922
02	世昌便利店	大埔火車站11號舖(閘內)	26851909
88	森記書報社	大埔廣場地下10A	26648984
04	世昌便利店	粉嶺火車站1號舖	26822309
07	太陽報社	粉嶺火車站新出口	26825450
05	世昌便利店	上水火車站1號舖	26689318
52	開記超級市場	西貢福民路京華樓2號地下	27910061
51	小英雄書報社	西貢親民街西貢大廈28號地下	27926120
86	明記	葵芳好爵中心	24233052
85	新興	葵興新葵興商場二樓	24236824
83	雜誌中心	青衣村商場2樓	24314757
84	玲利書報社	荃灣石蔭石宜路2號錦華大廈地下C1舖	24205959
82	森記書報社	荃灣南豐中心A056號舖(近美心酒樓)	24024311
78	報業金點	荃灣愉景新城購物商場三樓L322號舖	24991110
81	森記書報社	荃灣綠楊商場F13號舖(近美心酒樓)	24024311
32	寶豐書報社	屯門良景商場332號舖	24560595
27	新時代書報社	屯門時代廣場翼二樓D舖	24592811
28	成字	元朗天水圍天耀村街市	24451305
91	天字報社	屯門悦湖山莊商場地下	26189777
29	倪字	元朗合益路43號地下	24733998
31	浩字	元朗嘉好酒樓門口	24734976
30	優質書報社	天水圍新北江商場A188舖	24465884
87	金豐報紙	東涌富東村街市地下37號舖	26334663



第九十號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）



發售日追近！新公布人物及召喚獸速報！

醉翁之意不在酒！？

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家特區

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

附錄 1
PLAYERS ZONE

附錄 2
薩爾達傳說～時之洋笛 完全解謎手冊

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、小健建、KOTARO、山寺良牙、AGENT X、MS、積奇、非洲、古拉拉_B、天草四郎時貞、怪傑
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS、酒井明樹
◆封面設計／ANDY LEUNG
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KEN、JOAN
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

STREET FAXER II Turbo

BY：JAMES、米奇

「東京遊戲展'99春」明年3月舉行



在12月18日，CESA剛剛舉行了「東京遊戲展'99春」的發表會；這次的會期是99年3月19日至21日，其中19日會是只供業內人仕及傳媒採訪的日子，而會場則仍然是慣用的千葉幕張展覽館。

在發表會中，CESA會長兼EVENT委員會委員長上月景正先生表示「市面雖然普遍不好景，但家用遊戲機產業在97年的總業績仍突破了1兆日圓，在日本亦有4.8%的增長，而今年亦應該會有近似的增幅，而軟件和硬件的輸出，亦比前一年(97年)大幅增長了約50%」。

這次遊戲展的主題是「SWITCH ON」，意思不單是指遊戲令用家變革，亦包含了遊戲本身面對21世紀所作的變革，而在規模方面，參展商數目雖然從上次的92間減少至80間，但總小間數(各生產商場館大小的指標)卻由1481小間增至1500小間，用齊了幕張全部展館，論規模是最大的一次，而擁有40小間以上場館的廠商亦由上次的9間增至12間。

在會場設計方面，雖然未有公布會否有新增的特殊區域，但在上次新增來銷售遊戲關連商品的「購物區」，則會從上次集中在一個場館改為一字形設在3個場館內，此外在3日的展期中，20日(六)的開場時間會比正常增加2個小時(10:00a.m~7:00p.m.)。

上次「東京遊戲展'98秋」因為展期內沒有假期而影響了入場人數，這次他們再次將目標定為15萬人次，且看結果如何？

宣傳招數？替死鬼？湯川專務因DC而被降級！





專務 湯川英一

株式会社セガ・エンタープライゼス SEGA homepage http://www.sega.co.jp/

為了DC的宣傳而開始參與電視廣告而成為話題的湯川專務，由12月10日開始被降級為常務，更會在14日開始在電視上播出有關聲明，世嘉的說法是「因為DC的出機數目未能達到預期數目，故此希望對為消費者帶來的不便道歉」……既然出機數目不足已是發生了的事實，世嘉似乎打算反過來利用這一點來製造話題，不過湯川的降級就的確是事實。

相信當DC的銷量能回到目標時，湯川可以做回專務，若然有超乎想像的業職，說不定可以更上一層樓？

得個睇字嘅DC反蛋

據業內人仕透露，世嘉新主機DC已成功被香港的反蛋商人研究出製作反蛋的方法，只是暫時仍未「公開」發售，原因是暫時的反蛋DC碟只有畫面而不會有聲，但可以肯定距離完美版面世的日子已經不遠。

不過，香港的遊戲生產商其實已得悉了這件事，而且亦非常關注事態的發展……

任天堂明年6月推出新主機？



最近在日本日經產業新聞對任天堂山內社長所作的一次訪問中，當談到對DC的感想及任天堂的銷售戰略時，山內社長卻突然表示「雖然不能詳細地說，但我們正打算明年投入一種比64DD有更強衝擊、且利用了電話線的商品」。

利用電話線等於表示這是一部有MODEM的新機種，而當日本方面作進一步的求證時……

「還未能作詳細的發表，但既然是任天堂的商品，就可以肯定會是家庭遊戲機的」(任天堂宣傳部)

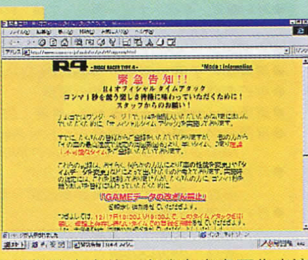
從過往任天堂的處事手法來看，所謂的明年大有可能會延期至2001年，若然是這樣的話，則有可能真的是一部N64的後繼機，但若是真的可以在明年內推出的話，米奇則估計可能會以N64和64 DD加入MODEM功能的一體化主機。

12月20日網上齊看莎木發表會



由最初公布時已經充滿神秘感，鈴木裕為DC所製作的重頭作品「莎木」，除了會在12月20日在橫濱舉行3場發表會外，亦已決定會在日本各地舉行，但對於身處香港的DC迷，除了看遊戲雜誌事後的報道外，現在亦有辦法可以即時收看發表會的現場直播，因為世嘉會在當日在網上直播，至於網址則是 http://www.shenmue.by.arena.ne.jp/。

NAMCO叫日本人唔好改車玩R4



為了配合《R4》的推出，NAMCO在其官方網頁內舉行了一個「OFFICAL TIME ATTACK」的比賽，但卻發現有一部份登記了的時間是「理論上不可能的時間」，網頁上雖然沒有明示有關記錄是利用金手指造出來的，亦沒有考慮要作出這樣的規定，但為了令大家能享受鬥快的樂趣，因此已在這次比賽中追加了禁止改造遊戲資料的一項，而一些理論上不可行的時間亦已被削除。

第3回CESA大賞宣布舉行

CESA在公布「東京遊戲展'99春」之餘，亦同時發表了舉行「第3回CESA大賞」，以98年1月1日至98年12月31日推出的遊戲為對象，選出「CESA大賞」、「優秀賞」、「部門賞」及「審查員特別賞」等多個獎項，其中CESA大賞及優秀賞的得主，會由CESA會員及公開投票來選出，並於99年4月2日舉行發表及頒獎典禮。

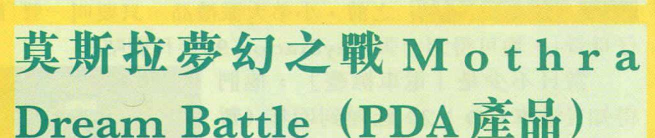
第1回CESA大賞的得主是《櫻大戰》、第2回則是《FINAL FANTASY VIII》，兩個都是水準受到公認的作品，到底今屆又會由甚麼作品得獎呢？

所有DC機主請注意！

剛接到來自DC香港代理的通知，知道了一些有關DC遊戲的注意事項，假如你已經購入或正打算購入這些遊戲便要多加留意。

INCOMING 人類最終決戰

CAMPAIGN MODE, Scenario 1, Phase 8
當操作敵戰鬥機回到目標地點時，若飛到升降地點附近的燃料槽一帶，會有可能把主角機卡住令遊戲無法進行下去，所以回程時請從上空飛過。
CAMPAIGN MODE, Scenario 4, Phase 4
這是一個要先救熄發生火災的敵戰鬥機再加以搬運的任務。在搬運途中若抄捷徑、進入了巨大太空穿梭機機倉的話，主角機會有可能無法離開，因此在搬運途中請不要走捷徑。



莫斯拉夢幻之戰 Mothra Dream Battle（PDA產品）

1.切勿DELETE「MOTHRADBTVMS」或「ICONDATA.VMS」之中任何一個檔案，否則你會失去這遊戲。
2.切勿將這VMS進行格式化(FORMAT)。
3.此遊戲是不能複製(COPY)到其他VMS之上的。

POCKET STATION 延期至99年推出

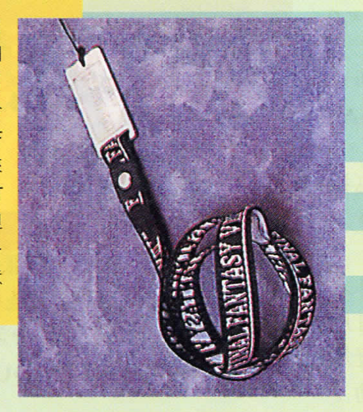


原定於12月23日在日本推出的PS新對應配件「POCKET STATION」，卻在離發售前約一星期突然宣布延期至99年1月23日，據有關方面的解釋，延期的理由是在生產上的問題，但對於《少年街霸3》、《陸行鳥不思議迷宮2》、《R4》等原定可配合「POCKET STATION」來增加遊戲性的12月大作來說，就似乎有點遺憾了……

DC的延期、薩爾達的延期、DC多個大作相繼延期，現在連「POCKET STATION」也要延期，看來98年是喜歡延期的一年。

預定《FF VIII》有好嘢送

SQUARE即將在1999年2月11日推出的大作RPG《FF VIII》在日本已經開始了接受預定，更與日本7-11等四間日本大型便利店集團旗下176000間店舖合作，預定的人可以得到一條印有《FF VIII》文字的布帶，相信最適合就是用來扣起到時已經推出了的POCKET STATION；雖然香港沒有這種優惠，但原來定購行貨版的《FF VIII》一樣會有一件意想不到的禮物，至於詳情就請留意P.8的PlayStation專頁了(廣告……)。



PS推出開發軟件新版本

METROWERKS在12月8日，在東京加拿大大使館內，舉行了一次以開發者為對象的《CodeWarrior for PlayStation》新版本發表會。

CodeWarrior其實是一個相當著名的開發軟件，除了PS版亦有WINDOWS及MAC版，在4000個以上以CodeWarrior開發出來的軟件中，較有代表性的就有「PhotoShop」、「Quark Xpress」及「Internet Explorer」。

這次發表的可算是第5次改良版，在多方面都能令開發所花的時間比以往減少，但這次新版本開發軟件發表的最大意見，可能是意味着SONY的確打算繼續利用PS作為主力遊戲機一段不短的時間。

《EHRGEIZ》的隱藏《FF VII》人物



加入了大量《FF VII》作為號召的SQUARE最新3D格鬥遊戲《EHRGEIZ》。但當遊戲剛開始時，可選擇的FF人物就只有CLOUD、TIFA及SEPHIROTH三人，若想用齊所有人物的話，則要先符合以下的條件：在ARCADE模式中，以CLOUD爆機會增加YUFFIE，以TIFA爆機會增加VICENT，但若用齊五人各爆一次機的話，便會出現古代種少女艾雅莉絲的初戀情人「ZAX」！但除了髮形稍有不同外(超撒雅人4……)，他所用的招式均是和CLOUD相同的。

除此之外，若以遊戲原有人物的男性角色爆機的話，會出現隱藏人物增田光司，以女性人物爆機會出現他的助手CLAIR，而若用齊8位原有人物爆機的話，則可以使用首領級人物DJANGO。

DC版哥斯拉最後隱藏人物



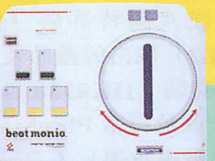
與DC同日推出的遊戲《哥斯拉世代》，相信有不少買了DC的人都會有買；遊戲中有着不少隱藏人物，當以平成哥斯拉或機械哥斯拉爆機後，會出現初代哥斯拉，以初代哥斯拉爆機會出現美國版哥斯拉，以美國版哥斯拉爆機後會再增加美尼拉，若連美尼拉亦爆機的話，便會出現最後的隱藏人物「巨人芹沢」，他是在電影「初代哥斯拉」之中開發了破壞兵器的博士，在遊戲中他不但會拿着破壞兵器四處破壞，亦會從獨眼的眼帶中射出死光。

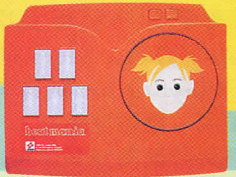
日本推出beatmania限定版改良型手掣

相信有不少買了PS版《beatmania》專用手掣來玩這GAME的人，會對該手掣的水準有所埋怨，而日本方面就有人看準了這市場，決定推出3款改良了的限定版手掣。

3款限定版手掣除了都是由日本的著名畫師所設計外，五個鍵盤掣會改以手透明膠製作，在按掣時會有不同顏色的閃光，而且還將按掣時會發出的聲響降至最低，即使在晚上開GAME來玩亦不怕會煩到其他人了。

不過，這手掣是只限在日本以郵寄方式定購，每款亦只會生產1500個，但相信只要有市場的話，香港的水貨商人是總會有辦法買回來的。







NAMCO低成本CG動畫於1999年登場

NAMCO剛剛宣布會與日本ANIMATION合作製作CG動畫，預計由明年年尾開始在錄影帶、電視及電影等媒體上系列化，以低成本作號召，其中第一作是「斯頓動物記」之中有關一隻兔子的故事，其監督及劇本等製作人員現時仍未決定會採用社內員工還是交由其他人負責，至於預算的製作費會在一億五千萬日圓的程度(即為約一千萬港元)；而在2000年之後，每年亦會再有一、兩套以「斯頓動物記」內登場的動物為主角的動畫推出，由於是以系列化形式推出，預計成本可逐步降低。

電車 GO！2 Party 好好玩呀！



各位 PlayStation fans：

1998年快結束了，這是風雲變化的一年，香港經歷了經濟調整，成日耳濡目染的都是「裁員」、「減薪」、「失業」等等消息，令我地呢D係經濟泡沫中成長的一代，大感迷惑。小弟自出來社會做事後，每年加薪一成以上是例行動作，覺得工作苦悶仲要跳下草裙舞。但依家咁環境，哎！

壞消息！《電車GO！2》延遲了！本定於十二月推出的《電車GO！2》，將延遲到明年(暫定三月)發售，鍾意呢隻game的朋友，要等多一陣啦。但原定的「遊電車河，玩電車GAME」就照樣舉行，想玩《電車GO！2》的朋友，就一定要參加這次的活動啦！



十二月五日及六日，秋高氣爽，萬里無雲，在港島鬧市中，好多人哇哇聲叫：「PlayStation電車啊！」，「好靚啊！」。更有一群年青人在這部古董電車上大玩PlayStation！



每日約有八轉，作為「領隊」的我坐到頭昏！但最開心的一轉，還是屯門Game Shop客人個轉。事關有一個六歲大的肥仔好搞鬼，逗到全車人笑個不停。以下是部份真實對話：



Akio：你真係六歲大？
肥仔：我矮仔黎啷嘛！
Akio：你自己由屯門出來銅鑼灣，唔怕嗎？
肥仔：你同我定，我成日都來呢頭「蒲」！(其實有家姐陪)
Akio：你家姐打機叻，定係你叻？
肥仔：我家姐好叻架——不還我仲叻過佢少少。其實，家姐玩×××都好叻架。
Akio：你咁識講野唧！
肥仔：唔怕講比你知啦，我係「擦鞋仔」來架。



肥仔其實唔止講野老積惹笑，打機都有番咁上下。雖然他一方面要忙於和人Social，同時又要食野(兩盒到會小食)，同埋打機，都幾忙。當然，散場之前，小弟大派禮品，只要叫一聲「靚仔哥哥」，均可得到一張PlayStation 99年日曆咭。



當日不少是「電車擁躉」，他們得知《電車GO！2》延遲到明年（暫定三月）發售時，都傷心欲決。唯有玩多兩鋪《電車GO！2》的試玩碟，聊解相思之苦。

繼公佈了的《R4》、《KOF97》年曆咭後，今次公佈的年曆咭是PlayStation另一個九八年壓軸大作《古惑狼3》及《GUNDAM》，該game於12月17日發售，這個game已風靡了SCEH的office，如婷婷、美人都十分投入玩這個game，你又點可以錯過呢！





最近收到不少貼有換領海報印花，如《R-Type》，寄來比我。其實，所有SCEH的禮品，我都會一早給各雜誌，由他們送比你們，所以以後，不要再寫信來SCEH換禮品了。

聖誕禮品有著落！



你們記唔記得上次在八間特許店（Pro Shop，Game Shop和E2）推出的禮品裝？

PlayStation 隨身袋套裝：HK$338 包括一個手制、兩個記憶咭及一個放得落 PlayStation 主機的時款隨身袋（可以當書包架）！

PlayStation CD 套贈品裝：HK$250 包括他媽哥池遊戲及一個記憶咭，以及一個放CD／game碟的CD套！

由於反映熱烈，第一批已經脫貨！現由日本空運新一批隨身袋和CD套來港，聖誕送禮自用皆相宜。而且為了滿足香港fans，我地仲免費加送一個日本原裝透明記憶卡盒！仲唔快D行動！

最新消息！！



現凡於一九九九年二月十一日前在八間特許店（Pro Shop，Game Shop和E2）預訂《Final Fantasy VIII》的玩家，均會獲贈《Final Fantasy VIII》超巨形海報一大張，這張海報是「絕絕對對」只限送給預訂的玩者；而這張海報是在外面買不到的，想得到它的玩家，就要快D到八間特許店去預訂《Final Fantasy VIII》啦！特別鳴謝 SQUARE 送出這麼名貴的禮品。

SCEH信箱回覆

SCEH 逼我買翻版？

Akio先生：

你好！工作愉快嗎？

本人在九八年六月買了 PlayStation ，當時我下定決心要買正版 game ，但買了三隻正版game後就有一些麻煩，因為開學了，零用錢有暑假那麼多了，得20元午膳的零用錢，還有我的父母叫我要不再買正版！快點改機，跟著買翻版！當時我說：「死到不會買的！」但父母說：「現在經濟不景，我們是不會給錢你買正版的！」但我都不會買翻版的，我每天不吃午膳來拿錢買正版，但自己身體弱，幾個星期後就暈到了，後來父母知道了我用午膳錢來買正版，更罵到我狗血淋頭！我開始有一點怪 SCEH ，因為它的 game 價格太貴，令到我好慘。

現在我的父母和SCEH都逼我買翻版，為什麼SCEH有份逼我呢？因為你們正版行貨都十分貴，328元對於一個中三學生來說，實在太貴，如果你可以將價錢減到200元以下已經十分好了。你們的《Time Crisis》最初的價格十分貴，但現在又減到168元，你們又說，不會擾亂其它市場，但現在這個game又可以減價！

求求 SCEH 減價吧！不要逼我這個下定決心買正版 game 的中三學生買翻版，我不想向翻版認輸呀！

還有你們98年出的《THE FAMILY RESTAURANT》，會不會出行貨？會的話我一定會盡力去買回來的。

祝你工作愉快

將來的飛行員Captain LAM林機長上

Salute！Captain LAM：

首先，我要向你敬禮！一個有理想，有原則的中三學生！

我想，如果社會多D你咁樣的有志青年，香港就有希望了！你老豆老母應該慚愧，教個仔買翻版，抵打！經濟不景，不是做違背良心的事的借口。

但你千萬不要不吃午餐，因為身體是最重要的本錢，不然你將來怎麼做飛行員？

至於game的價格問題，相信你有一些誤會。因為SCEH是以日本遊戲的發售價為標準，並沒有標高價格。其實，你講的《Time Crisis》降價，其實是「PlayStation the Best」，這是將一兩年前的遊戲重新 pack 過，以優惠價推出市場，以滿足好似你咁樣的 fans 。

但是《THE FAMILY RESTAURANT》，並沒有行貨， Sorry！

Akio覆

Akio先生：

這次是小弟第一次來信，請不要因為我寫這麼多文字，而不刊登我的信。本人住在上水，在今年5月才買了PlayStation，以前也有「西瓜」但我一直是玩「反蛋」的，直至現在我受到 game 書的影響，打算以後也買正版，我很想到PlayStation特約店那裡買，但住在上水的人，不想去Pro Shop和頑皮小子，唯一近的只有大埔「The Game Shop」，但也要花不少車錢。

你們以前的廣告也說過「買 PlayStation 正版同原版，其實就係咁方便」，但我和我的朋友說完全不方便，所以我們才要去（以前也是特約店的「銀×」和「智××」）買反蛋。

所以現在希望 Akio 先生可以向高層反映一下，在上水開一間 PlayStation Pro Shop，不要找其它game店作特約店，開Pro Shop吧！以我所記憶，「上水廣×」還有少量舖位。雖然是很難和短期不能做到的事，但成功後就可以方便了買正版 game 了。我為了買正版，我現在連《Metal Gear Solid》和《Beat Mania》也未玩過。

希望Akio先生能花少少編幅刊登我的信，因為我真的很想知道結果是怎樣。

小基上

11-98

小基君：

你封信未算長。其實大埔、荃灣、元朗、屯門都已有 Game Shop（和 Pro Shop同一老板，所以質素有保證！）。但我還是會向上層反映，希望在下次開舖時考慮上水。

以前的廣告說過「買 PlayStation 正版同原版，其實就係咁方便」，那時我們有三十多間特許經銷商，但為什麼現在剩下七間呢？這是因為以前的特許經銷商良莠不齊，好似你都有話「賣反蛋」，所以好難控制。

本來想送《Metal Gear Solid》試玩碟比你，但你沒有留下連絡地址。下次來信記得寫地址啦，我會送番 D 禮物比你們的！

年尾時，今年內每位來過信比我的朋友，都會收到一份買唔到的禮物（當然要有你的地址啦！）

Akio 覆

Dear Akio：

小女子是來信第二次了，上次有幸在 PlayStation 專頁刊登出來，而近來小女子得知《Wonder Trek》和《IQ Final》，這是十分有趣的遊戲，現在竟然說要取消，令小女子十分不滿！

此外，還要讚一讚在 12 月有幾個遊戲推出限定版，但價格依然不變，都是 $385 。而我知「陸行鳥」送 T 恤，真不錯，相當吸引啊！

P. S.《FF8》會否有限定版？

正在期待《FF8》推出的貓女上

貓女：

《Wonder Trek》和《IQ Final》，皆是因為本地 game 店鋪的訂量太少，不能達到最低要求，而被迫取消。

既然 12 月行貨 game 咁吸引，記得去八間店鋪訂啊！

《FF8》沒有限定版！但是在八間直營店鋪預訂的話，都有日本原裝海報送！十分精美，萬勿錯過！仲有機會贏得《FF8》鎖匙扣！

Akio 覆

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱91582號 Akio Hong（SCEH），又或者寄e-mail比Akio！

你現在可以隨時和SCEH的Akio聯系，他會回覆你的電郵，或刊登在雜誌上。

電子郵件地址是：akio@sceh.sony.com.hk

PlayStation 行貨時間表

日期	英文名字	譯名	公司名	價格(港元)	類型	備註
SCPS遊戲						
1月						
14日	ERETZVAJU	封神領域	Yuke's	328	FIG	
28日	BLOODY ROAR 2	獸化2	Hudson	328	FIG	AC
2月						
11日	Final Fantasy VIII	太空戰士VIII	SQUARE	442	RPG	AC,PDA
18日	POP'N MUSIC	音樂狂熱	KONAMI	328	ETC	AC, Special Controller
25日	Silent Hill	沉寂之丘	KONAMI	328	ADV	AC
25日	The Last Blade The Way Of The Blade	～幕末浪漫～月華之戰士	SNK	328	FIG	
25日	TENCHI International	天誅～忍凱旋～	SME	272	ACT	AC
SLPS遊戲						
1月						
14日	DEEP FREEZE	深寒	Sammy	328	ADV	AC
21日	KAITOURANMA	快刀亂麻 雅	Imaginner	328	SLG	AC
28日	Langrisser IV & V Final Edition	夢幻模擬戰IV & V	NCS	385	SLG	
28日	Click Medic	細菌作戰	SME	328	ADV	
2月						
4日	OPTION TUNING CAR BATTLE 2	改裝車混戰2	Jaleco	328	RAC	AC
4日	TRICKY SLIDERS FREE STYLE SNOWBOARD	自由雪屐	CAPCOM	328	SPT	AC
4日	Space Warship "YAMATO": Faraway Planet "Iskandal"	宇宙戰艦大和號	BANDAI	385	SLG	
11日	Yoshimoto Mahjong Club Deluxe	吉本麻雀俱樂部	彩京	328	TAB	
18日	Eternal Fantasia Ensemble Vol.2	悠久幻想曲(特集)2	Media Works	272	SLG	
18日	ONE	單人匹馬	CAPCOM	328	STG	AC
18日	Super Fighting Ball Game Vanborg	超戰鬥球技	HEKTO	328	SPT	AC
25日	Devicereign	世紀大陰謀	Media Works	328	SLG	
25日	Heart of Darkness	黑暗時代	Sammy	385	ACT	
25日	EX Edition Marvel Super heroes VS Street Fighters	超級英雄大戰街頭霸王	CAPCOM	328	FIG	AC
25日	Monster Farm II	怪獸農場II	TECMO	328	SLG	PDA
25日	World Neverland 2: Tales of Purto	布魯特共和國2	Riverhill Soft	328	SLG	AC

備註：AC——Analog Controller／JG——Jogcon／DC——Densha De GO! Controller／PDA——Personal Data Assistant

優惠交易廣場

聖誕機迷大優惠！！

※各商號保留各優惠券的所有使用權利



NAMCO 勁 GAME 優惠券

R4-RIDGE RACER TYPE 4特別版　優惠價HK$440

LIBEROGRANDE　優惠價HK$160（每間分店限售10套）

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年1月1日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

黃色比卡超 POCKET MONSTER

優惠價 HK$190

（每間分店限售10套）



使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年1月1日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

遊戲機手掣優惠券

Sega Saturn MEJORIS A1 手掣　優惠價 $55

PlayStation SAKKARA A1 手掣　優惠價 $59

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年1月1日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

PlayStation 7501 主機連震動手掣

優惠價HK$1000

（不需連同遊戲購買；每間分店限售10部）

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年1月1日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

手提遊戲機狂熱發售

GAME BOY COLOR　優惠價HK$579

GAME BOY LIGHT　優惠價HK$340

NEOGEO POCKET連《華皇R-1》遊戲　優惠價HK$580

（每間分店每款遊戲機限售10部）

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年1月1日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

懷舊足球

世嘉五代《CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER》

優惠價 HK$15

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年1月1日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

Dreamcast 射擊遊戲最新作

《INCOMING》　優惠價HK$350

（限售20套）

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年1月1日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

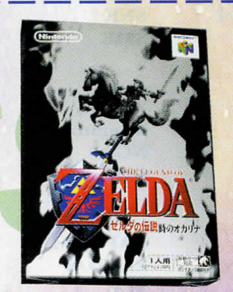
N64 薩爾達優惠券

薩爾達傳說64～時之洋笛（日版）

特惠價 HK$360

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年1月1日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）



GAME BOY 比卡超 PRINTER

優惠價 HK$340

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年1月1日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）



NINTENDO64 遊戲

POCKET MONSTER STADIUM

優惠價 HK$250

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年1月1日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

NEOGEO CD 版 JOYSTICK　優惠價 HK$260

SS《電車GO！》手掣　優惠價 HK$300

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年1月1日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

Dreamcast S 線輸出線

優惠價 HK$240

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 1 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

SEGA SATURN《櫻大戰 2》

初回限定版　優惠價 HK$380
普通版　優惠價 HK$220

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 1 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

Dreamcast 皇牌之作

《Sonic Adventure》特價優惠

凡購買《Sonic Adventure》可作 30 元使用（限售 30 套）

使用規則
- ◆每人限購一套
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 1 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

原裝 HORI PlayStation 震動手掣

優惠價 HK$140

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 1 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

HELLO KITTY 步行遊戲機

優惠價 HK$100

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 1 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

NEOGEO 盒帶遊戲搶眼優惠

龍虎之拳 2　優惠價 HK$700
風雲默示錄　優惠價 HK$1280
METAL SLUG 2　優惠價 HK$1380



使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 1 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

PlayStation 聖誕 RPG 鉅著

《幻想水滸傳 2》日本版
優惠價 HK$330

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 1 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

Dreamcast 配件全線大特賣

Dreamcast JOYSTICK　優惠價 HK$370
Dreamcast VISUAL MEMORY　優惠價 HK$180
Dreamcast 手掣　優惠價 HK$180

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 1 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

名作攻略本大平賣

MEATL GEAR SOLID 完全攻略 GUIDE　優惠價 HK$80
武藏傳公式 GUIDE BOOK　優惠價 HK$70

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 1 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

Tokyo Express
旺角彌敦道信和中心 118 號舖

NEWTYPE 100% COLLECTION

宇宙戰艦 NADESICO PERFECTS

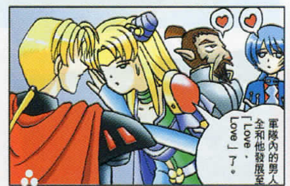
優惠價 HK$105

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 1 月 1 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

Tokyo Express
旺角彌敦道信和中心 118 號舖

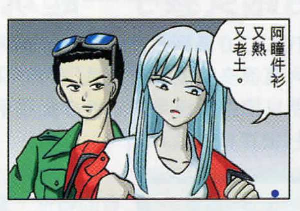
光明同志

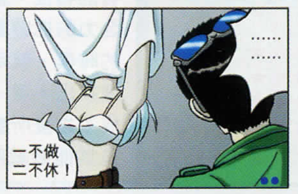


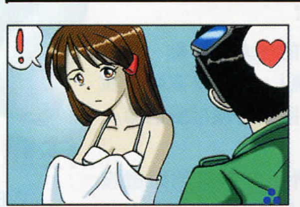




DOUBLE SOUL CAST











遊戲誌專題

TEXT BY: 小健健
協助: 古拉拉_B、癲
鳴謝: VIRTUA ZONE

泡妞街機遊戲大圖鑑

前言:

近幾年新開的遊戲機中心，再不是甚麼幽幽暗暗，烏煙瘴氣的地方啦。它們已變成一大班朋友一起玩呀、聚腳的好地方。所以嘛，很多以前不敢入遊戲機中心的女孩子，現在很多也成為了業務用遊戲的忠實擁躉。WELL，那麼在遊戲機中心云云遊戲中，有哪些是適合跟女孩子一起玩呢？其實電視遊戲出現的其中一個目的，就是增進人與人之間的交流啊。如果我們能善用TV GAME，不論她是你的另一半還是普通朋友，這也是個增進感情的好機會。所以嘛，現在就為大家介紹一些適合跟女孩子一起玩的業務用遊戲吧。

抵死迷你遊戲反應大考驗！！《比西霸希》系列！！

為何適合跟女孩子一起玩？

《比西霸希》系列內的人物出了名是趣緻可愛又抵死的啦，這個嘛，當然是吸引女孩子的其中一個非常重要的元素囉。再加上那些迷你個個都易學非常，就算是非機迷，也可以在一兩局之內學會其玩法，不會像格鬥GAME般「望門卻步」。而且又可以作三打，噢，那個「電燈泡」用來作「煙幕」也非常好啊。

注意事項！！

WELL，由於《比西霸希》內很多遊戲都需要玩者作連打，不過嘛，女孩子在這方面可說是弱項來。所以來到這些遊戲時，可要用你的連射手指幫她一把啦。

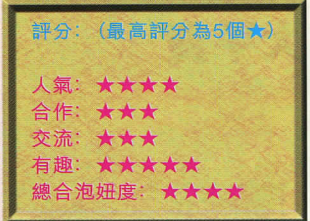
除此之外，由於這遊戲輸三次就會GAME OVER。所以就算你玩這遊戲玩得很棒也好，有時也要讓讓人，不然人家玩一兩局覺得沒趣就大事不妙囉。



■有些遊戲是需要有一定的連打技術的，到時你可要幫她一把啊。

評分:（最高評分為5個★）

人氣: ★★★★
合作: ★★★
交流: ★★★
有趣: ★★★★★
總合泡妞度: ★★★★



■就算你玩得棒，也不要得意忙形，有時也要讓讓人呀。

你幫我篤、我替你指的智力遊戲！！《MEGA TOUCH》系列！！

為何適合跟女孩子一起玩？

《MEGA TOUCH》系列跟《比西霸希》系列的一大共通點，就是易上手，而且內裏很多遊戲都已經是「家傳戶曉」，好像接龍呀，找錯處呀這些。所以這遊戲更可說是很多女孩子接觸街機遊戲的第一步。（呀？不是《俄羅斯方塊》嗎？）

評分:（最高評分為5個★）

人氣: ★★★★★
合作: ★★★★★
交流: ★★★★★
有趣: ★★★★
總合泡妞度: ★★★★★

除此之外，它有其他遊戲沒有的特性，就是可讓玩者雙方齊心合力的把遊戲完成！好像玩找錯處的時候，就可互補不足的把所有錯處找出。噢，雙方努力而把遊戲完成了之後所感到的那份喜悅，可不是其他遊戲所能做到的喲。



■用兩個人的腦子，玩「找錯處」這些遊戲當然是事半功倍啦。



注意事項！！

WELL，《MEGA TOUCH》系列內的遊戲有數十款之多，我們當然要選一些適合兩個人一起玩的遊戲啦。如找錯處、找相同卡等等。不過記緊，若果對方把遊戲弄糟了，可不要發脾氣。又是那句啦，打機都是為了消閒而已，傷了感情就不大好了。



■但是就算人家把遊戲弄糟，也不要發脾氣，傷感情啊。（動手打人就更不對！！）

齊心合力划艇機——RAPIDIVER！！



為何適合跟女孩子一起玩？

WELL，基本上這遊戲是供兩個人一起玩的，（回想起當年的AM SHOW，玩這隻GAME時是有一位穿泳衣的女孩跟你一起玩的~~）不過只需入一局的錢就可以啦。坐了上去，除了可以一起感受下那種穿梭在激流的刺激感外，還要溝通溝通，方能齊心合力的令那艘橡皮艇可以向前駛。WELL，性質倒就有點像一起弄頓飯出來。（喂~~，這樣的比喻，好像十分牽強啊）



■玩這遊戲所費氣力也不少，女孩子有時可會後勁不繼。

評分：（最高評分為5個★）

人氣：★★★
合作：★★★★
交流：★★★
有趣：★★★★
總合泡妞度：★★★★

注意事項！！

由於女孩子的體力一般比男孩的為遜色，所以玩這裏遊戲時她們可能會「後勁不繼」。遇到這些情況，男孩子可要體貼點，把速度調低些，這樣才是一起遊戲啊。不然你有你攪，而她又跟不上的話，那就沒有意思啦。

巾幗不讓鬚眉！FINAL FULONG！！

為何適合跟女孩子一起玩？

WELL說真的，起初我還以為這遊戲只是那些馬迷及機迷才會玩，想不到遊戲一推出，就見到不少女孩子都樂此不疲~~。（而且玩起上來還比很多男孩子投入）可能是那隻小馬樣子可愛、喘氣時又會伸舌頭吧。而且又不需怎樣學的，講技術的成份也不是太高，只要投了銅板騎上去起勢搖就是了。所以嘛，跟女孩子玩玩這遊戲也蠻不錯，就當是一起做運動吧。尤是若果你的異性朋友是喜歡運動的話，用這遊戲跟她比比就非常合適囉。

評分：（最高評分為5個★）

人氣：★★★★
合作：★
交流：★★
有趣：★★★
總合泡妞度：★★★



■若果體能較差的，還是鍛鍊一下為妙，不然給女孩子「大比數勝出」的話，那就不大好囉。

注意事項！！

WELL，其實玩這隻GAME時要注意的東西，最重要的還是要「量力而為」，身體不適的還是不試為妙，因為玩這遊戲所花的氣力可不少啊。另外，若果你的異性朋友不是運動型的女孩子的話，也不要勉強她玩啊。除此之外，也不要玩得過份投入，而免失儀。

將遊戲機中心變成表演舞台！！BEAT MANIA

為何適合跟女孩子一起玩？

如果你的異性朋友是喜歡流行玩意或潮流音樂的話，跟她玩《BEAT MANIA》就合適不過了。這除了可讓她欣賞到你在音樂節拍方面的天份外，若果她也對音樂有興趣，更可把她培訓成這遊戲的FANS。繼而就可以跟她玩2 PLAY的「夾夾BAND」，再以「彈奏」出完美的樂章為目標。甚麼，就可增加大家的溝通機會，多好呀。

其實這遊戲不單只適合跟女孩子一起玩，還可以吸引其他人的注意。說不定因為這樣你還可以結織到一班志同道俠哩。





■呀？學人「單人玩2 PLAY」？你有這樣的本事麼？

注意事項！！

玩《BEAT MANIA》玩的得棒，的確是令人羨慕的。但是，若果態度過於囂張的話，小心會令你的朋友反感啊。

評分：（最高評分為5個★）

人氣：★★★★★
合作：★★★
交流：★★★★
有趣：★★★★
總合泡妞度：★★★★★

遊戲談專題

你推我讓大作戰？！PANIC PARK



為何適合跟女孩子一起玩？

跟《RAPIDIVER》一樣，這也是一隻雙打才好玩的遊戲。不過《RAPIDIVER》就講求合作，《PANIC PARK》就是玩鬥智鬥力。又由於這遊戲不單是考玩者雙方的臂力，還要講求智慧，令心思較為細密的女孩子也能於遊戲上發揮其長處。(例如對手用力迫過來時，我方就可以收力，令對手自己撞向障礙物；又或者差不多撞到障礙物時，才用力迫對手過去，令他措手不及) 所以，不要以為體力較佳的男孩子就會有較大的取勝機會啊。不過最重要的，就是玩這遊戲後，可以更了解對方。尤是對方的陰暗及奸詐一面～。(喂，明知這樣，你還叫人玩？)

評分：(最高評分為5個★)

人氣：★★★
合作：★
交流：★★★
有趣：★★★★
總合泡妞度：★★★

■推還推，可不要用力過度，把對方也推跌在地上啊。

注意事項！！

若果玩此機用力不當的話，小心會有扭傷手的危險啊。另外，雖說這遊戲是鬥智鬥力，但由於對手是女孩子的關係，所以也不要拼老命的推也推。WELL，若果真的弄傷了她，你又於心何忍？

會有戰利品的遊戲機！夾公仔機！！



為何適合跟女孩子一起玩？

喜歡公仔可說是女孩子的天性啊，若果用你的努力與智慧，替女孩子夾到她心愛的公仔，她可會對你留下深刻印象。而且在夾的過程中，更加可以表現出你那堅毅不屈的鬥志！若果是透過大家的合作而把公仔夾到手的話，它更加是你們之間一樣很有紀念價值的東西啊。

評分：(最高評分為5個★)

人氣：★★★
合作：★★★★★(這是當兩個人合力夾公仔時的評分。但這樣的話，難度會以倍數增加)
交流：★★★★
有趣：★★★★★(夾到的話，有趣度是5粒★；若夾不到，有趣度會變成0粒★)
總合泡妞度：★★★★★

注意事項！！

如果夾來夾去都夾不到的話，的確有點難為情。(尤是在女孩子面前~~) 若果自問對夾公仔不大靈光的話，可先替自己進行「夾公仔特訓」，之後才帶女朋友去威威。而另一個方法嘛，就是乾脆的買一隻給她。

製造屬於兩個人的合照吧！！各式各樣的貼紙機



為何適合跟女孩子一起玩？

這樣還用說嘛，當然是因為有記念價值啦。除了可給女孩子作COLLECTION外，又可以把這些貼紙照片貼於自己常用的東西上，那麼就可以時常都見到自己心愛的另一半啦。WELL，其實不只是異性朋友，就算和一大班朋友閒來照照貼紙機，再每人分派數張那回去用來紀念，也很有意思哩。

注意事項！！

若果想把這些貼紙照片收藏起來的話，千萬不要將它們面對面的疊住，因為這樣的話是會脫色的啊。



■用貼紙照片來作紀念也蠻不錯呀。

評分：(最高評分為5個★)

人氣：★★★★★
合作：★★★(要合作造出不同甫士嘛)
交流：★★★★★
有趣：★★★★

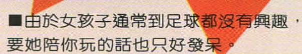
不適宜跟女孩子一起玩的遊戲！！

剛才說了一大堆適合跟女孩子玩的遊戲啦，但也有一些是不大適合的。那麼，我們就一起去瞧瞧這些遊戲是甚麼吧。

其之一！足球遊戲！！

香港的女球迷可佔全港女性人口一個非常低的比率。所以嘛，不論你那個甚麼小組組織、短傳滲入怎樣精采也好，她們還是看不懂。所以勉強要她們留下陪你的話，也只有發呆的份兒。所以跟女孩子一起的時侯，還是少玩足球遊戲為妙。(若果她是球迷的話當然另作別論)





■由於女孩子通常對足球都沒有興趣，要她陪你玩的話也只好發呆。



■小心她搶你而去啊。



其之二！格鬥遊戲！！

很多男孩子都喜歡玩格鬥遊戲，但千萬不要勉強你的女友跟你玩。因為：

一：你不能全力以赴的戰鬥。因為用全力的話，可會把對格鬥遊戲不大靈光的女朋友毫不留情地打到落花流水。之後她極有可能會遷怒於你，那麼跟着來的大半天你就會活在逗回她開心之地獄中。

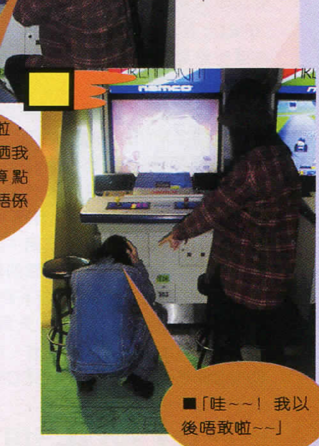
二：若你不全力以赴的戰鬥，那麼對戰已失去了意義，不如打電腦好了。但打電腦的話又會把她冷落。之後她極有可能會遷怒於你，那麼跟着來的大半天你就會活在逗回她開心之地獄中。

不過，最近玩格鬥GAME的女孩子也越來越多，若果有隻大家都喜歡的格鬥遊戲，有空時跟她比試比試，談談戰法，也不失為一個很好的共同嗜好。

其之三：ACTION GAME！！

在ACTION GAME中的生存之道，就是「搶食」，不論道具也好、補品也好。由於這「基本生存意識」影響，我們會有意無意之間把對手的補品也吃掉。(狡辯啦你！！)而且由於大部份女孩子玩ACTION GAME也不大靈光，再加上她很可能會把輸的原因推到你的頭上，比如說你貪吃、自私等等。(機寶七宗罪？)所以嘛，跟女朋友玩ACTION GAME時可要讓讓她，情願犧牲自己，也不要做貪吃的傢伙。





後記：

首先要多謝阿癲的「仗義相助」。說真的，起初我想出這個題目時，還非常擔心找不到女孩子來拍攝，一度作最壞地打算想說服KOTARO作男扮女裝~~。

說回今期的稿子，選材方面可沒有前數期的那麼嚴肅，這是我故意的，想平衡一下。而為了增加本編稿子的實用性及讀者的共鳴，所以我是以「機迷的角度」去寫。而提出點子時的方針，是：「機迷利用業務用遊戲，跟普通的異性朋友也好，或是女朋友也好，能增進彼此的了解。」(雖然跟大題目好像有點點離題~~)雖然電子遊戲是一非常典型的商品，(講包裝、講市場)也某程度上它也可以是大家的橋。比方說，你老爸會跟你一起練草薙京的蹲下輕拳目押去蹲下輕腳再駁無式的話，這個世界也許會更和諧。(小健健)



GAME ECHO

■米奇

PlayStation 2遲指2000年



在大家期待着下周《SONIC ADVENTURE》會為機迷展示如何耳目一新的Dreamcast遊戲世界的同時，是否也在留意着SCEI方面的動靜？

正如畑山先生在88期「業界掃描」中訪問資深遊戲廣告人福井先生的時候所說，這個時候SCEI就應該按兵不動，靜觀其變。事實上SCEI除了本來在12月23日推出的PocketStation（……）外，就沒有甚麼實質上的對抗性宣傳。不過，大家都知道，SCEI正在密鑼緊鼓地炮製下一代的PlayStation，只是等待推出的適當時機。

到底SCEI怎樣盤算？這個月，SCEI兩位高層人士不約而同的在兩本對象不同，但都是以業內人士為主要對象的雜誌《電擊王》和《COIN JOURNAL》上接受訪問，展望PlayStation的將來，談論的話題自然也離不開PlayStation 2，加上SCEI的社長更在《電擊王》上親自發言，這不禁令人聯想到SCEI要間接向業界人士表明PlayStation 2會在哪個時候現世。

空想 PlayStation 2

十一月初，由於日本一本雜誌發表了關於SONY與東芝合作開發一粒用於遊戲機上的晶片，並會於明年一次關於半導體技術的學會「IEEE」上發表的消息，一時間令機迷留意起來，亦將一向流傳下來的傳聞再次捧出來。



由於這次所發表的信號處理晶片具備了MPEG2解碼功能，所以一般都相信PS2是以DVD作媒體。此外，據說PS2的最大賣點，會是其通信機能的配套，用家可以透過INTERNET下載各種各樣音樂、影像等訊息。而描繪機能更高達每秒1000萬個多邊形，是現時DC的三倍。

除了上面一些較有把握的推測外，傳聞中的PS功能還包括可接駁SONY的VAIO系列電腦、對應舊有PS遊戲、甚至接駁衛星電視SKY PERFECT TV、IEEE1394……當然，天馬行空總可以想出很多古靈精怪的事物。

由於Dreamcast的推出，很多機迷都期待着SCEI公布PS2，市場就曾盛傳PS2會在今年內發表。但SCEI方面的想法又如何呢？

SCEI 的步調

年末年始，各類型雜誌都會製作一些回顧過去，展望將來的特輯，遊戲雜誌也不例外。SCEI社長德中暉久就在《電擊王》的新春展望中，發表了「不想騷擾DC」的發言，這是否意味着PS不會在1999年內面世？

正如上文提到，本來SCEI不應該在這個時候發表PS2，令公眾注意遊戲業界而把目光投到DC上去，而且，在PS上還有《FINAL FANTASY VIII》和《DRAGON QUEST VII》這些大作還未推出，預定發售的遊戲也有近200款，現在就公布新主機會為這些軟件的銷售帶來壓力。但是，「音訊全無」也不是有利。雜誌上的年末展望特輯正好是個好機會，讓SCEI以非正式的形式，發表一下他們對後繼機的動向。

除了《電擊王》的社長展望外，接受兩本雜誌訪問的，都是SCEI宣傳企畫部部長兼宣傳部部長佐伯雅司，和開發研究本部軟件開發部部長兼網絡企畫室課長岡本伸一。最值得注意的人物當然就是PocketStation的生父之一、同時參與PlayStation函式庫工具的開發及PlayStation 2開發的岡本先生，因為他應該是非常了解PS2的人。

在這些訪問和社長的發言中，他們都一再強調現時的PlayStation仍是有很大的發展空間，遊戲開發者逐漸對PS的性能識認通透，未來的一年所推出的遊戲會更為精采。而新硬件PocketStation的推出，就可以進一步擴闊PS遊戲的可能性，延長主機的壽命。這似乎表明SCEI無意在短期之內推出新主機。

關於PS2，在訪問中岡本指出PS2將會是一部以遊戲為主，但與PS截然不同的機器。而談到何時發表PS2，他就表示「考慮到軟件開發的時間，（主機）發售前一年半左右發表是基本的」，這充分表明即使PS2在明年初公布，最快也要到2000年夏季才會面世。

本來，如果DC挾雷霆萬鈞之勢推出而廣受注目的話，SCEI也會開始緊張起來而及早發表新主機，以免軟件生產商轉投DC而被拋離，不過現在SCEI的做法，看來他們沒有把DC放在眼內，所以也不急着發表新主機。加上PocketStation押後到1月才推出，以現在還有軟件生產商為PocketStation開發遊戲來看，PS2的公布可能也會對這部新生的硬件造成打擊（除非PS2還兼容這硬件）。米奇認為現在的新指標，可能該放在任天堂宣稱在明年夏季推出的新硬件的正式發表期間（該不會是N64和64DD的一體型加通信機能吧？）。

掌握時間面對未來的對手

對於PS2會否有通信機能一事，岡本指出就算是PS其實也可以接駁MODEM，他更說他辦公桌上的PS經已可以上網，而開發工具亦是在多年前開發了，只是還未有如何使用INTERNET的概念，所以才遲遲不推出。

有關INTERNET通信，其實SECI一直有在進行測試。在SCEI的網頁上，就一直有多款網上對戰遊戲，還早已正式營運中，但只局限於電腦用家。而SONY亦有一個名為SO-NET的上網服務，現時在其VAIO系列的電腦中推廣。以SCEI的一貫作風，他們一定會在推出網絡功能的同時，推出一些令大眾注目的上網娛樂，只是，香港人不知能否享受得到。

記得在PS推出的時候，SCEI就是看準了0.5微米晶片技術的成本會在1994年末大幅下降，因而可以以低成本本生產PS的高性能晶片，這令SCEI有很闊的減價空間來與對手競爭。DC之所以不採用DVD來作媒體，其中一個原因就是成本昂貴。有份生產和制訂DVD-ROM標準的SONY在這方面可謂掌握了成本控制的先機，現時電腦所使用的DVD-ROM只要數百塊錢而已，相信到2000年，DVD-ROM DRIVE將會取代CD-ROM而成為電腦必備的配備，那時成本肯定會便宜很多很多。只要性能相差不太遠，加盟的生產商夠多，又有一定用戶的話，能夠好好控制成本的PS2應該是可以像現在的PS一樣克服新對手所帶來的衝擊的。

我們的頸有多長？

聽到了PS2可能要到下世紀才推出的消息，各位有何感想呢？作為一個愛玩遊戲的人，米奇會想到明年3月以後DC還沒有明確的作品發售預定名單（起碼DC賣不過300萬部CAPCOM也不會推出《BIO HAZARD》），N64自《薩爾達傳說》之後半年內也沒有哪隻令人非常期待之作，PS除了《FF8》、《SAGA FRONTIER 2》和《DQ7》之外也沒有注目作品，連PocketStation也要押後到1月才推出，PS2又要到2000年才有希望，感覺上市場好像瀰漫着一遍沉悶的氣氛。在這樣的情況下，明年4-6月的淡季可能會更加悽慘。機迷們唯有期盼着DC加把勁、玩着《FF8》、托着腮等《DQ7》、聽着一大堆「吹水」新聞來捱過這一年吧。

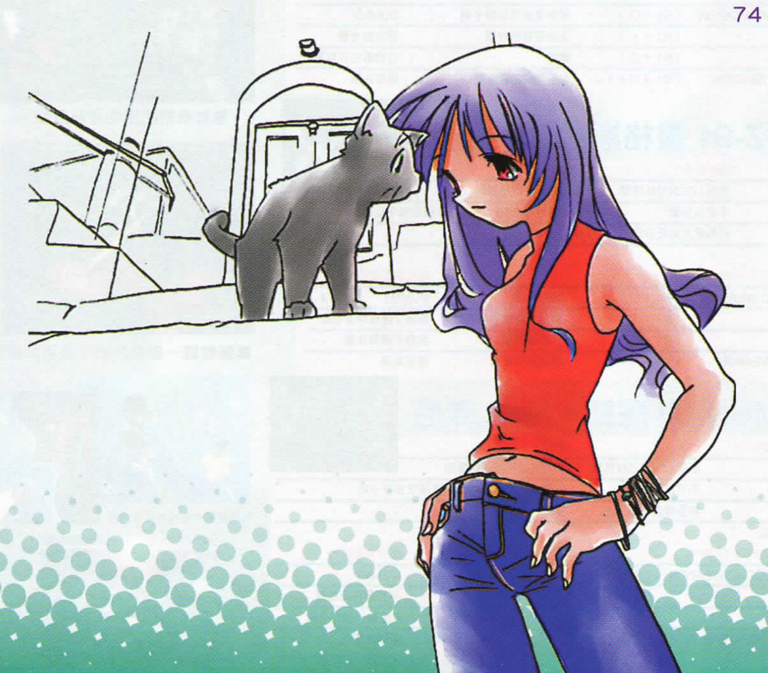








新GAME介紹







製造商：BANDAI　　容量：CD-ROM
發售日：發售中　記憶：1 BLOCK　售價：385港圓
MEM/STG/2P/對應DUAL SHOCK/行貨

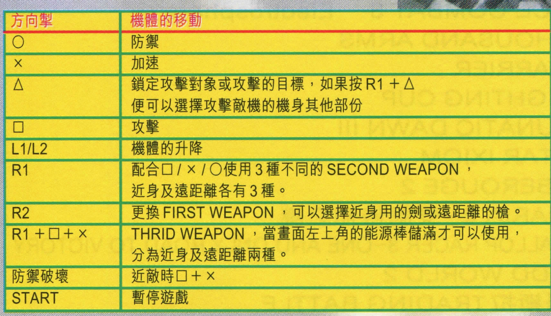
伍長•非洲



機動戰士 GUNDAM 馬沙之反擊

這遊戲在之前已經介紹過了，在這一次介紹時，相信各位讀者都已經玩者過了，現在便為大家解釋一下遊4中的各個模式、對戰時要注意的地方及機體的特徵，這樣亞寶跟馬沙的戰即將開始。

操作方法



方向掣	機體的移動
○	防禦
×	加速
△	鎖定攻擊對象或攻擊的目標，如果按 R1 + △ 便可以選擇攻擊敵機的機身其他部份
□	攻擊
L1/L2	機體的升降
R1	配合□ / × / ○使用 3 種不同的 SECOND WEAPON，近身及遠距離各有 3 種。
R2	更換 FIRST WEAPON，可以選擇近身用的劍或遠距離的槍。
R1 + □ + ×	THRID WEAPON，當畫面左上角的能源棒儲滿才可以使用，分為近身及遠距離兩種。
防禦破壞	近敵時□ + ×
START	暫停遊戲

機體武器一覽

在對戰的時候，玩者除了可以選擇攻擊的武器之外，還可以選擇到攻擊部位，在以下會為大家介紹攻擊部位的影響及武器的性能。

RX-78-2 高達　亞寶

機體部位	機體影響	武器影響
頭	兩倍 LOCK ON 時間	不可以使用頭部機關砲
盾	不可以作出防禦	不可以使用 DOUBLE BAZOOKA
腳	移動速度減低 50%	沒有

武器			
FIRST WEAPON		雷射槍裝備時	雷射劍裝備時
SECOND WEAPON	（R1 + □）	HYPER BAZOOKA	頭部機關砲
	（R1 + ×）	HYPER HAMMER	HYPER HAMMER
	（R1 + ○）	BEAM JAVELIN	BEAM JAVELIN
THIRD WEAPON	（R1 + □ + ×）	DOUBLE BAZOOKA	連斬攻擊

MS-06S 紅彗星馬沙

機體部位	機體影響	武器影響
頭	兩倍 LOCK ON 時間	沒有
盾	不可以作出防禦	沒有
腳	移動速度減低 50%	腳攻擊 /SHOULDER CHARGE

武器			
FIRST WEAPON		機關槍裝備時	熱能斧裝備時
SECOND WEAPON	（R1 + □）	ZAKU BAZOOKA	擴散 ZAKU BAZOOKA
	（R1 + ×）	腳攻擊	SHOULDER CHARGE
	（R1 + ○）	中距離 CRACKER	近距離 CRACKER
THIRD WEAPON	（R1 + □ + ×）	連續 SHOULDER CHARGE	連斬攻擊

MS-14S 紅勇士馬沙

機體部位	機體影響	武器影響
頭	兩倍 LOCK ON 時間	沒有
手	沒有	沒有
腳	移動速度減低 50%	沒有

武器			
FIRST WEAPON		雷射槍裝備時	雷射刀裝備時
SECOND WEAPON	（R1 + □）	雷射機關槍	雷射機關槍
	（R1 + ×）	雷射刀突刺	雷射刀回轉斬
	（R1 + ○）	圓錘砲	圓錘砲
THIRD WEAPON	（R1 + □ + ×）	連續圓錘砲攻擊	連雷射刀攻擊

MSN-02 自護　馬沙



機體部位	機體影響	武器影響
頭	沒有	有線式雷射砲
手	沒有	腰部米加粒子砲 / 米加粒子砲集中攻擊
腳	移動速度減低 50%	沒有

武器			
FIRST WEAPON		腕部有線式 5 連裝雷射砲裝備時	拳攻擊
SECOND WEAPON	（R1 + □）	左手有線式雷射砲	左手有線式雷射砲
	（R1 + ×）	遠距離有線式雷射砲	遠距離有線式雷射砲
	（R1 + ○）	腰部米加粒子砲	腰部米加粒子砲
THIRD WEAPON	（R1 + □ + ×）	5 連裝雷射砲連續攻擊	米加粒子砲集中攻擊

RX-93 ν 高達　亞寶

機體部位	機體影響	武器影響
頭	兩倍 LOCK ON 時間	不可以使用頭部機關砲
盾	不可以防禦	不可以使用 DUMMY/ 雷射爆彈 / 導彈
腳	移動速度減低 50%	沒有

武器			
FIRST WEAPON		雷射砲裝備時	雷射劍裝備時
SECOND WEAPON	（R1 + □）	NEW HYPER BAZOOKA	DUMMY
	（R1 + ×）	浮游飛翔砲攻擊	VULCAN
	（R1 + ○）	雷射爆彈	導彈
THIRD WEAPON	（R1 + □ + ×）	浮游飛翔砲防禦	連斬攻擊

MSN-04 沙薩比　馬沙

機體部位	機體影響	武器影響
盾	不可以防禦	不可以使用 DUMMY/ 雷射斧攻擊 / 導彈
腰	沒有	不可以使用腹部擴散米加粒子砲
腳	移動速度減低 50%	沒有

武器			
FIRST WEAPON		雷射砲裝備時	雷射劍裝備時
SECOND WEAPON	（R1 + □）	腹部擴散米加粒子砲	DUMMY
	（R1 + ×）	浮游圓錘砲攻擊	雷射劍攻擊
	（R1 + ○）	導彈	投擲雷射斧攻擊
THIRD WEAPON	（R1 + □ + ×）	ALL RANGE 攻擊	連斬攻擊

RGZ-91 靈格斯姬娜

機體部位	機體影響	武器影響
頭	兩倍 LOCK ON 時間	不可以使用頭部機關砲
盾	不可以防禦	不可以使用 DUMMY/ 手榴彈 / 導彈集中攻擊
腳	移動速度減低 50%	沒有

武器			
FIRST WEAPON		雷射砲裝備時	雷射劍裝備時
SECOND WEAPON	（R1 + □）	VULCAN	DUMMY
	（R1 + ×）	腕部 2 連裝導彈攻擊	腕部 2 連裝導彈攻擊
	（R1 + ○）	手榴彈攻擊	投擲手榴彈攻擊
THIRD WEAPON	（R1 + □ + ×）	導彈集中攻擊	連斬攻擊

MSN-03 居勒•德卡 傑尼

機體部位	機體影響	武器影響
頭	兩倍 LOCK ON 時間	不可以使用頭部機關砲
盾	不可以防禦	不可以使用 DUMMY/4 連裝米加粒子砲
腳	移動速度減低 50%	沒有

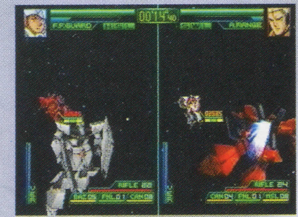
武器			
FIRST WEAPON		雷射砲裝備時	雷射劍裝備時
SECOND WEAPON	（R1 + □）	榴彈砲攻擊	DUMMY
	（R1 + ×）	浮游圓錘砲攻擊	浮游圓錘砲攻擊
	（R1 + ○）	3 連式導彈攻擊	4 連裝米加粒子砲
THIRD WEAPON	（R1 + □ + ×）	ALL RANGE 攻擊	連斬攻擊

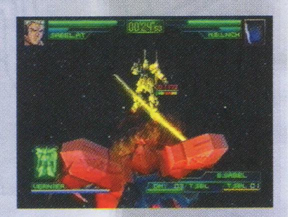
遊戲模式

AMURO MODE　遊戲的故事模式，玩者在這一個模式要根據電影版的故事來進行戰鬥，當中會由動畫片段來交代故事的發展，然後便開始戰鬥的部份，在戰鬥之後便會發生特殊事件。

BATTLE MODE　戰鬥模式是也，玩者可以從AMURO MODE中出現過的8部機體中選中一部和電腦進行對戰，在最後一場戰鬥中便會出現一部隱藏機—百式。

2P VS MODE　利用分割畫面進行雙打對戰，除了可以選擇機體之外，玩者還可以選擇戰鬥的場地。


■對戰時使用的分割畫面


■看看這一部是什麼？是百式來的。


■電視版中名場面完全再現


■數最經典的還是這一幕

發行商：KONAMI　　發售日：預定99年3月11日
價格：未定
對應通訊CABLE／對應GAMEBOY COLOR

TEXT：古拉拉_BEAT

身不在遊戲機中心，仍可以大玩《beatmania》！

beatmania GB（暫稱）

絕對是《beatmania》's mania的好消息！



近期大熱的音樂體感遊戲《beatmania》，推出《3rd mix》版本時，已經令到不少人雀躍萬分，現在更驚人的消息出現了，就是《beatmania》正要移植成為GAMEBOY版本啊！那麼以後，在遊戲機中心排隊等玩業務用版本《beatmania》時，便可以拿出來自娛一番了(笑)。

畫面的計設和早前推出的迷你手提機版本差不多，仍然有那些特別的圖案，不過就加入了一些新元素，連《3rd MIX》中的GREAT COMBO也加入了，還對應GAMEBOY COLOR，會有彩色來表示的圖案，十分精彩呢！



自行決定操作方法

大家可能會擔心遊戲的操作方法，因為基本上beatmania是有六個操作鍵的，分別是五個琴鍵(KEYBOARD)和一個SCRATCH鍵(TURN TABLE，即是「捽碟」的地方)。這次移植為了解決這個問題，所以除了GAMEBOY的「A」和「B」鍵外，就連十字鍵、SELECT和START也用上了！但是，十字是不能同時「右」和「左」同時按的，大家可能擔心歌曲符號的排列。不過，看過下面的介紹便可以鬆一口氣了。

■一般對KEYBOARD和TURNTABLE的稱呼

操作方法 TYPE A

1. 左
2. 上(下)
3. 右
4. B
5. A
6. START



簡介：看來和專用手制的排列差不多，但是TURN TABLE就放了在中間，應該是比較易上手的一個操作。

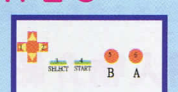
操作方法 TYPE B

1. 左
2. 上(下)
3. 右
4. START
5. B
6. A

簡介：比較接近原來版本，但是START和B的距離，可能要適應一下按鍵的時間。

操作方法 TYPE C

1. 左
2. 右
3. SELECT
4. START
5. B
6. A



簡介：雖然GAMEBOY的鍵不是一直線，但是這個排列方法，對於那些經常有兩個或以上符號並排的歌曲，會是最適合的。

簡化要彈的符號，可當作練習模式嗎？

在CONFIG中，除了可以設定遊戲的難易度和操作方法外，還有一個名為「BAR MODE」的設定，那是甚麼來的呢？其實那是可以將某些符號交由電腦去彈的設定，分為「FULL」、「2 BAR」、「3 BAR」、「5 BAR」。FULL是全部符號，包括SCRATCH都是由玩者去操作；2 BAR是只彈兩個黑鍵；3 BAR是只彈三個白鍵；5 BAR是將SCRATCH交由電腦去操作。



對戰的可能性？！

在畫面中看到有VERUS的字樣，現在還宣佈了對應GAMEBOY專用對戰CABLE，相信對戰的可能性不低。

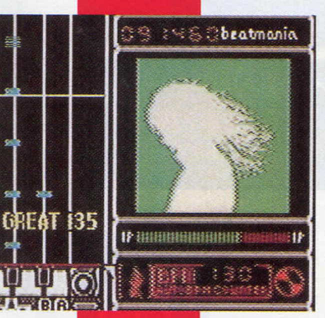


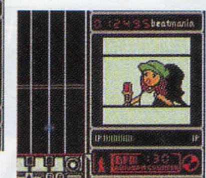
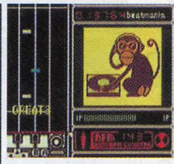
絕對可以「捽餐飽」！

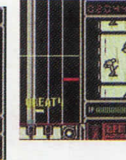
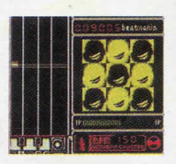
在現時的資料中，《beatmania GB》將會共有20首歌！其中十首歌是來自PLAYSTATION版和業務用版，另外十首就是GAMEBOY的原創曲目。

耳熟能詳，《beatmania 2nd mix》和《3rd mix》的歌曲

KONAMIX的「SALMANDER BEAT CRUSH MIX」和BREAK-BTS的「2 GORGEOUS 4U」都是來自《beatmania 2nd mix》。另外JAPANESE DACNCE POP的「BELIEVE AGAIN」、BOSSA GROOVE「PAPYAPA BOSSA」等等都是近期才推出的新歌。最驚喜的是PLAYSTATION版本中十分受女孩喜愛的 FUNK「CAT SONG」也將會移植到《beatmania GB》之上啊！



耳目一新，原創曲目的吸引力

一些從未在《beatmania 》系列中登場的音樂，都會在《beatmania GB》出現，各位要有心理準備啊！

COUNTRY～COWBOY STAR
BPM：140

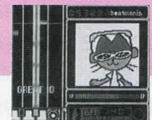
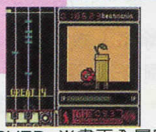
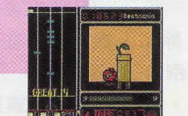
速度很高呢，(有結他啊～)相信不會和以前某牌子香煙廣告的歌曲一樣吧。(吸煙危害健康呢)



JAZZ～KIIROI KABIN
BPM：128

記得PLAYSTATION版中有一首屬FUNK JAZZ的歌嗎？JAZZ可以說是它的嚴肅版本吧，估計符號會較密呢。

還有兩首不知名稱的歌曲，但是可以看到KONAMI的格鬥遊戲「RAKUGA KIDS」的主角呢！

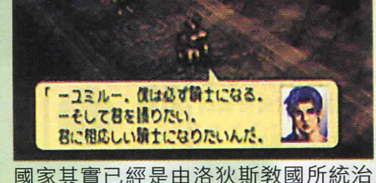




TEXT：赤目黑龍

為真正自由國度而展開的聖戰

OGRE BATTLE 3 Person of Lordly Caliber

OGRE BATTLE 3 的故事背景



在廣大的嘉利西亞大陸(ガリシア大陸)之上，有一個名叫「柏拉狄斯王國」(パラティヌス王国)的地方，不過，這個國家其實只是洛狄斯教國的一個附屬國，更甚的是這個國家其實已經是由洛狄斯教國所統治。

這次的主角是一個名叫麥拿斯(マグナス)的18歲年青人，他的父親是一個名譽貴族，而因為這種的關係，他便入讀了專門培育出色軍人的士官學校，當他畢業之後，便被派往王國南部的軍隊之中。在這個王國南部的地方，存在着一種活像畜牲一樣的「下級民」，到了這個時候，麥拿斯才真正的看到這個國家真實的一面，他亦明白到國家其實已經被「賣給」洛狄斯教國，而且，在他面前出現了一件改變他一生的事，便是「下級民」襲擊二王子的事……

為了要將這種不公平的階級制度廢除，為了要將祖國從洛狄斯教國之中拯救出來，為了要得到真正的自由，麥拿斯決定高舉反對柏拉狄斯王國的旗幟。

初期人物介紹



普卡斯・狄米路（プロカス・デュルメール）

現年59歲的柏拉狄斯王國國王，他對於兒子約美路是非常不滿的，原因是王妃是為了約美露才會斫送性會的……而另一方面，他為了保住自己的皇位，甘願成為洛狄斯教國的附屬國。



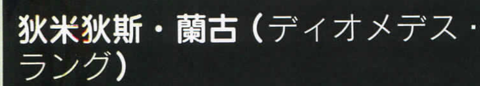
約美路・狄米路（ユミル・デュルメール）

他是一個不受父王重視的人，他反而與萍水相逢的麥拿斯一家一見如故，而且與麥拿斯更是自小便一同遊玩的好友。17歲的他是一個意志非常強，而且有非凡信念的人。



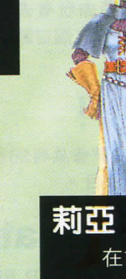
麥拿斯・加蘭度（マグナス・ガラント）

本故事之主人翁，18歲的他是柏拉狄斯王國貴族的後裔，在士官學校畢業之後被派到南部軍之中，然而當他知道國家的真面目之後，便高舉革命的旗幟。



狄米狄斯・蘭古（ディオメデス・ラング）

和麥拿斯、莉亞一樣是南部部隊士官候補生的狄米狄斯現年19歲，在故事一開始時便是麥拿斯的同伴，出生於中級市民之中的他因為有着南部部族的血統，所以他是不喜歡失敗的。



莉亞・西比斯（レイア・シルヴィス）

在故事一開始便和主角一起的貴族千金，然而，17歲的她是一個比男性更要強的戰士，亦因為這固緣故，她對麥拿斯一直也存在着一種對抗的意識。

里奈・古蘭度（リシャード・グレンデル）

他是一個非常勇武的豪傑，而且因為他的才能，才被洛狄斯教國的領主任命為騎士團長，而因為他的戰績，其他人便稱他為「龍心王」。

比之前更多更精采的職業

《OGRE BATTLE 3 Person of Lordly Caliber》和之前的數集也有一個共同點，便是在遊戲之中有着非常多的職業變化，而在基本的職業之外，每個不同人物也可以有不同的變化，一切視乎玩者的心思而定，不過，在玩者可以找到的不同人物之中，是存在着非常多的種族，而不同的種族。

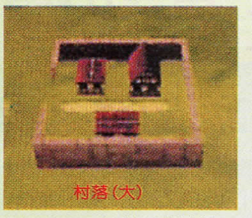
以人類這種族而論，最基本的便是「士兵」(ソルジャー)，之後便可以進化成為戰士(ファイター)或女戰士(アマゾネス)，在這裏開始，進化便會分為男和女兩方面進行，話雖如此，在進化之上只有四種的大分類，他們分別是專門職業(NOVICE)、專門職業(MASTER)、轉生職業和特殊職業。



除了人類之外，在《OGRE BATTLE 3 Person of Lordly Caliber》之中亦有不少其他的種族，例如是「亞人類」、「魔獸」、「人偶」和「龍」，以上每一種種族也有着自己獨特的進化條件，此外，有些特別的職業是要取得特殊的道具相助才可以達成。

增加同伴的方法

先不理會一些特定的劇情，在遊戲之中，玩者的部隊會達非常多的村落，這些地方便是玩者得到新戰力的地方，因為在遊戲之中，大部份的村落和市鎮也是被敵人所侵佔的，玩者的責任便是要解放這些村落和市鎮，只要能夠解放這些村落，玩者便可以得到當地的資金協助，而且在這些地方之中也會有一些志願軍，當解放成功的話，這些志願軍便會加入成為隊員，助玩者完成任務。而在遊戲之中，村落亦有分大細的，越大的村落便會有更多的資金和願軍。







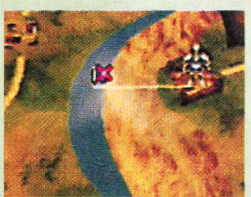
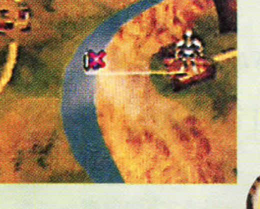
◆不同大小的村落對自軍的幫助亦有所不同。

地圖上的移動

在《OGRE BATTLE 3 Person of Lordly Caliber》之中，玩者在戰鬥之前，一定要在版圖之上移動，這亦是最基本的任務，在地圖上移動之時，玩者要注意的事情是比戰鬥之中的少一點，首先，便是時間的問題，在這次的《OGRE BATTLE 3》之中，時間的轉變在地圖之上是會表現得非常清楚的，早上、下午、黃昏、晚上也會對行動(出擊)有所影響的，而在右上角的「時間指標」之中便有非常清楚的指示。

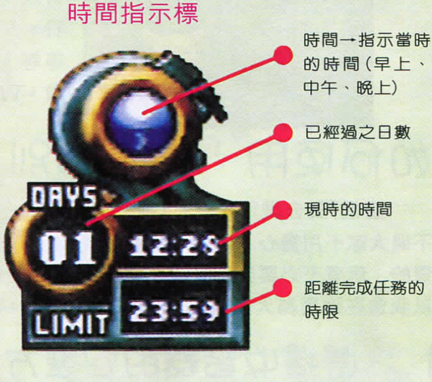
在以上曾提及過在遊戲之中有着不同的種族，這些種族其實在實際行動上也會受到一定的制肘的，例如是只能在草原移動的種族，是絕對不可以過河的；又例如是本身擁有飛行能力的種族，是不會受地型影響，移動亦比較易，這些也是在版圖之上行動時玩者要多加注意的。

就一般的行動而言，玩者只要將浮標移到要前往的地方便可以命令所指定的部隊移動，而且，在行動之中玩者亦可以給予小隊不同的移動指令，例如在移動之中，玩者有3個不同的選擇，第一個是不給予任何指令，算就小隊被攻擊也會若無其事；第二個便是遊擊，亦即是說如果小隊在移動之中遇上敵人，便會先向敵人發動攻擊；最後一個便是斥候，這個指令的目的是要小隊見到敵人之時便「運路走」。

◆玩者要留心自軍的種族對行動的影響。

時間指示標



而當小隊停下來之時也能給予指令，他們分別是「不給予指令」(なし)、「迎擊」、「誘敵」(斥候)，前者是無視敵人接近，繼續維持待機狀態；「迎擊」是當發現有敵人接近，便立刻由待機變成迎敵體勢，而且主動追蹤及攻擊敵人；最後的便是當敵人一接近，小隊的行動便會轉為為了逃避戰鬥而設。

戰鬥系統

相信玩者在玩《OGRE BATTLE 3 Person of Lordly Caliber》之前，最關心的便是遊戲之中的戰鬥系統和之前多集有沒有太大的分別，答案是沒多大的分別，在一般的情況之下，其實戰鬥的系統是和之前的沒有分別，不過，玩者亦可以試用一些比較有趣的戰鬥方法。

REGION SYSTEM(レギオンシステム)便是一個可以一試的方法，以一般而言，如果玩者不使用REGION SYSTEM的話，便要個別發出作戰指令，這會是非常浪費時間的做法，而使用REGION SYSTEM的話，只要設定一個REGION CORE，玩者便可以靠這個CORE代為指揮旗下的4個士兵，這種戰鬥方法是非常簡便和快捷的，而每個REGION CORE最多只可以帶領4個士兵，這是一個相當大的限制，而且，更大的限制是來自REGION CORE的人選，因為要組成REGION，是一定要某一種的職業才可以，而這種職業便是「CENTURION」(センチュリオン)，只有這種職業的人才可以成為CORE，所以，在某程度上，玩者要「製造」多一些的「CENTURION」

◆REGION可以成的隊型。

在戰鬥之中，玩者會受到不同的攻擊，不過，最主要要看的是敵人來襲的方向，因為在戰鬥之中，地形也是一個非常重要的因素，一般而言，玩者早已為自己的部隊排列好隊型，不過，如果敵人是從後方襲的話，便會使形勢逆轉，這是玩者小心注意的。

在戰鬥之中，當玩者下了令命的話，版圖之中的士兵便會自動戰鬥，然而，如果玩者要改變指令又怎樣呢？在戰鬥之中，玩者可能會留意到有一個鷹頭的指令位置，在這裏有一條「介入GAUGE」只要這GAUGE滿了的話，便可以改變/ 發出指令，而指令由左至右分別是戰鬥、逃走、特殊攻擊。



◆CENTURION是重要職業呢！



◆這便是發動指令的指標。



製造商：任天堂 容量：128M
發售日：12月12日 售價：9800日圓
ETC／1P／MEM／對應聲音識別系統

TEXT BY：小健健



比卡超你好嗎?



你想跟比卡超談話嗎?

現在於電視台所播映的《寵物小靈精》，你們有沒有看呀？想不想跟內裏的主角——比卡超一起玩？沒可能？才不是哩。現在N64就有一隻名為《比卡超你好嗎？》的遊戲。在這遊戲內，我們可以利用說話來跟比卡超溝通，繼而可以一起玩呀、又可以跟牠一起找食物材料，再回去煮咖喱等等。總是這是一隻跟比卡超一起玩的遊戲來啦。WELL，還是廢話少說，為大家介紹一下這遊戲吧。



如何使用「聲音織別系統」?

這個「聲音織別系統」可說是玩這遊戲一個不可或缺的硬件來。不過大家不用擔心，這個系統是會跟《比卡超你好嗎？》這遊戲一併售賣的，玩者不必要另外購買。由於這個「聲音織別系統」是新硬件，所以我會在這裏為大家講解一下其使用方法。WELL，程序如下：

1：選擇收音器的安裝方法

收音器是用來收集你的說話，所以擺放的位置是不能馬虎，不然比卡超就聽不到你說甚麼了。唔，我們除了可用那隨遊戲附送的膠鈎，把收音器掛在自己的胸前外；也可以把收音器卡於N64的手掣上，任君選擇。當然，那兩個扣也是隨遊戲附送的。



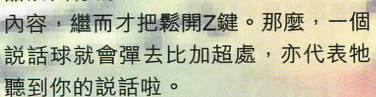
2：手掣插口不要亂插啊！！

在開機之前，我們當然要把遊戲帶插進N64中啦。跟着，就要把手掣插進1號手掣插口，而「聲音織別系統」就應該插於4號插頭，之後才開機。記住，不要插錯呀。

3：當我想說話時～～

在進行遊戲時，若果畫面右下角那個「小朋友側面」沒有被畫上大交叉，即是電腦能接受你的說話了。若果你想向比加超說話，先把Z鍵按實，之後向收音器說出你的內容，繼而才把鬆開Z鍵。那麼，一個說話球就會彈去比加超處，亦代表牠聽到你的說話啦。





不過，由於這遊戲的對像是小朋友，所以遊戲是較容易分辨出小朋友的聲音。另外，最重要的一點，就是要說日文。不論是呼喚牠也好，指導牠也好，說的都是要用日文。說其他語言的話，牠是聽不懂的。

比卡超日語教室

中文	日文
比卡超	PI KA CHU
你好嗎?	KON NI CHI WA
早晨	O HA YO
可愛	KA WA I I
再見	SA YO NA RA
晚安	O YA TU MI NA SA I
可以吃的啊	TA BE DE I I YO
左	HI DA RI
右	MI GI
前	MA E
後	U SHI RO
就是這裏!	SO KO DA
電視	TE RE BI
好啊	I I YO
拉吧	HI KU
努力	KAN BA RE
不是呀	DA ME DA ME
你在看甚麼?	NA NI WO MI TE I TA
一起玩吧	I SHO NI A SO BO
拋過來	NA GE TE
十萬伏特	JIU MAN BO RU DO

由於這遊戲是要用日文方能跟比卡超對話，所以我會用羅馬拼音，為大家介紹一些遊戲中常用的日文，希望對大家有點幫助吧。（真不好意思，有點拋書包，若有錯漏，請見諒）

遊戲中的提示

其實上面所提及的，只是遊戲中可以使用的詞語之其中一少部份。不過大家可以留意遊戲中的各種MASSAGE，有些字是用紅色來表示的。大家可以將它們記下，因為這些字比卡超是聽得懂的。再下次跟比卡超玩的時侯，也許這些字會用得着啊。不過當然，玩者最起碼要懂日文的五十音發音。不然就算知道是哪些字，也不懂讀了。

跟比卡超成為好朋友講座

跟比卡超的相遇





在遊戲一開始，比卡超只不過是一隻野生的POCKET MON，當然不會懂得你是誰囉。所以在森林中跟牠相遇時，首先要喊牠的名字（WELL，這個中文名由於是音譯關係，所以直接喊「比卡超」也是勉強可以的）叫了一兩聲牠也不

來的話，不要緊，喊多幾次吧。到牠來到你身邊時，就可跟打打招呼，例如說「你好嗎?」(KON NI CHI WA)，又可以讚讚牠可愛。(KA WA I I)之後還可以跟牠玩玩擲球遊戲，如果想牠把球拋過來，喊一聲(NA GE TE)就可以了。之後牠還會給個蘋果你看，到時你也可以說句(RIN GO)(即是蘋果)作回應。



總之，比卡超就會在這裏認定你的聲音，而你們的友誼也是在這裏開始了。

齊心合力找材料、煮咖喱

當跟牠打過招呼後，翌晨牠就會來你家找你。一見面，當然要說句早晨吧。(O HA YO)，當然還可以跟牠說：「一起去玩吧。」(I SYO NI A SO BO)跟牠一起跑到去森林後，牠的POCKET MON朋友仔就要牠幫手找煮咖喱的材料。這時玩者就要記住那隻POCKET MON頭上出現的材料，它們共有三種。記了後，我們就會來到一個有很多種不同材料的小盆地。如時者，我們就可幫比卡超找出這三種材料。





那怎樣幫呢？我們可用畫面的「手指指」，指住畫面中的材料，再喊卡超的名字，那麼牠就會把材料拾起來。(但有時也會拾錯鄰面的)另一個方面，玩者也可把合用的材料拾起，(只要我們跟材料夠近，那個「手指指」就會變成執拾的動作，再按A鍵就可拾之，再按多下A就把手中的東西擲出去)再放到比卡超面前，牠就會把材料拾起來。



當比卡超拾到正確的材料的話，就可喊「好啊。」(I I YO)，那麼牠就會把材料交給另一隻POCKET MON收集之。若果拾錯的話，可要對牠喊(DA MA DA MA)，說給牠知拾錯東西。

過了一段時間，日落西山了，比卡超就會回去煮咖喱，如果你拾對了材料，就可以弄一頓美味的咖喱。否則，可會難吃到反轉啊。而之後，牠會送到你到家門前的，到時記得說句再見啊。(SA YO NA RA)



齊齊釣魚去

這是遊戲中最易玩的遊戲來，而玩者要說的說話也不是太多。在這裏玩者會跟比卡超到河邊垂釣，當有魚上釣時，喊「拉吧！」(HI KU)那麼比卡超就會把魚拉上來。不過，有時上釣的魚過於巨型，玩者可要用「努力呀！」(是KAN BA RE，不是「奸爸爹」)來鼓勵比卡超，之後才喊「拉吧！」，那麼牠才夠力把魚拉上來。而魚的體積越大，那麼玩者要喊「努力呀！」的次數也越多，不然牠又是會不夠力的。

到日落西山後，電腦就會總結今日的魚獲，還會把結果記錄在排行榜上。





跟比加超一起玩N64？！

當跟比卡超玩多幾天，牠就會「老實不客氣」在你家住起來。當牠在你家住起來後，就可在自己的房間玩N64了。方法很簡單，只要在房中喊「電視」(TE RE BI)的話，那麼牠就會把房中的N64及電視機開着，跟你玩「POCKET MON問答比賽」。此時畫面會出現POCKET MON的圖片，那麼你就要在限時內把牠的名字讀出，(當然是日文啦)而比卡超總共會問十題。WELL，這問答比賽除了考你日文發音外，更考你對POCKET MON的認識。

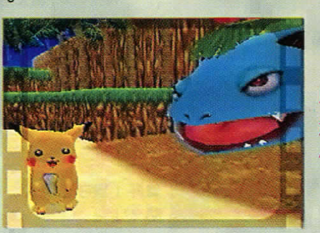




海邊打西瓜



這也是一個十分有趣的遊戲。在海灘上，比卡超會被蒙住眼睛，那麼，玩者就要用左(HI DA RI)、右(MI GI)、一直向前行(MA SU GU)來指導比卡超，令牠行到西瓜處。當來到西瓜前，所可以喊「這裏呀」(SO KO DA)令牠把西瓜打破。而要記住，除了第一次外，只要比卡超一失手，遊戲就會結束，要回家去的啦。不過，若果你打破西瓜的數目越多，更可得到越珍貴的獎品。如果得到口琴的話，更可去小島上掘寶箱啊。



其實以上所說的，並不是遊戲的全部，內裏還有很多跟比加超一起玩的地方喲，有待大家慢慢發掘啦。

新GAME介紹

製造商：SCE　發售日期：發售中(12月9日)
售價：5800日圓　記憶：1-15 BLOCKS
ACT/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

TEXT：赤目黑龍

點止動作遊戲咁簡單

WONDER TREK

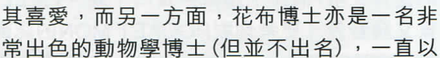
故事簡介



大家不要以為動作遊戲便沒有故事性，其實《WONDER TREK》是有其獨特的故事，而《WONDER TREK》的主角是負責行動的歷奇(ニック)，而這次行動的策劃的人便是花布博士(ファブルー/ ハカセ)，而這次行動的主要目的是要在大森林之中找尋失蹤3年的亞美狄奧博士(アメディオ)，而這亞美狄奧博士便是花布博士的兄長。



在故事之中，花布博士和歷奇是一對非常奇異的組合，二人對「蛋」這種食物尤其喜愛，而另一方面，花布博士亦是一名非常出色的動物學博士(但並不出名)，一直以來，二人也是住在一處非常清靜的地方，自食其力，自給自足，過着非常悠閒的生活。





而花布博士有一名兄長，他是一名非常出巴和出名的動物學博士，他的名字便是亞美狄奧，亞美狄奧在動物學會之中是數一數二的人物，不過，在3年前他突然失蹤，而亦沒有人知道他去了甚麼地方和為何要失蹤……

一天，一名紳士來到花布博士和歷奇的居住的地方，結果，二人便向亞美狄奧博士失蹤的大森林進發，不過，由於飛機發生意外……

開始遊戲之後……

很不幸地，二人所乘坐的飛機發生意外，不過，最終二人也到達大森林之中，到達之後，二人根本不知道自己身在何處，不過，他們相信這便是亞美狄奧博士失蹤的地方，正當二人準備行動之時，在他們身後突然出現一隻猴子，更令他們驚奇的是這猴子竟然懂得說話，二人當然不會放過這個機會，立刻便追上去，不過一追之下便大事不妙了，因為二人竟然被一大群猴子圍困着，在避無可避的情況之下，主角歷奇更被擊暈，當他醒來之時，已經身處營地之中，之後，真正的冒險便正式開始。



■在這裏或許可以找到博士的。

■糟了！被猴子圍攻！！

■吓！猴子也會說話？！

小心行事・安全第一

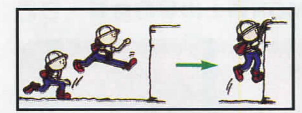
在遊之中，玩者便是要控制歷奇來進行找尋亞美狄奧博士的行動，不過，在一路之上會遇上非常多的「敵人」(其實只是不同的動物和昆蟲而已)，要安全脫身的話，便要好好利用歷奇手上的「超音波槌」了，有了這個槌便可以擊倒這些動物和昆蟲，然而，其中有一些昆蟲是不能攻倒的，例如蜜蜂便是。



■蜜蜂咬人，非常少可……

除了超音波槌之外，其實歷奇在行動之時亦要非常小心，因為在森林之中是佈滿陷阱的，一不小心便會慘遭毒手，所以在這裏將會教大家一些非常重要的「行動技巧」。

技巧(一)：攀爬



在遊戲之中有非常多要攀爬的地方，然而，要爬一些比較高的地方之時往往要有一定的助跑才可以攀得上的，這是玩者要好好的練習，而且記着，在跳起之後要攀得上便要按着跳掣不放，再向要爬的方向推才可以攀得上。

技巧(二)：下降

要前往這兒

除了攀爬之外，玩者亦會遇上要向下爬的時候，這比向上爬更危險，因為如果一失手向下跌的話，便會受傷，高度越高，受的傷亦會越大。而向下爬的方法亦是相當簡單的，只要玩者將歷奇移到崖邊，之後以慎重移動前進，他便會自動向下爬，不過如果放手(不按緊慎重移動掣)的話，歷奇便會立刻向下跌……

花布博士的行動：



大家可能會留意到在遊戲之中，花布博士一直也是一個非常大的問題，因為他的自由行動往往使玩者陷入險境之中，而在調查石像之時，便非要他在場不可，所以和他一同行動是非常重要的，而要和他一同行動，首先便是要在向上、下爬時能控制他的行動，例如是向上爬，玩者要在爬上去之前先着跳掣，緊按不放，讓博士抓着歷奇背部才向上爬，而向下爬亦是同一方法，只有這樣才可以使博士經常也在歷奇身邊。





■要小心地看博士給歷奇的解釋啊！

在遊戲之中，除了以上的行動之外，亦有其他的事情要兼顧的，例如是道具的用途和特性，在遊戲之中，玩者是會得到一些非常特別的道具，這些道具可能是沒有名字又或是不知道用途的，這時候，便要將這些道具交給博士看一看，之後博士便會向歷奇(玩者)解釋道具的功用。

又例如在遊戲之中玩者要收集的道具之中，最重要的可說是「水晶」了，不過，從表面看這些水晶每一顆也是一樣的，而實上是完全不同的，唯一能看出分別的便是在道具一欄之中，玩者要查看每顆水晶，而且要用「調查」(調べる)一項來將這些水晶轉動來看，便會看出這些水晶的不同之處。


■原來水晶是有分顏色的。


■慢慢行，有着數！

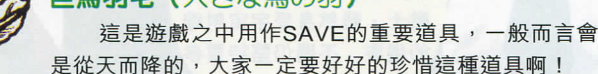
其實，在遊戲之中，上述的「慎重行動」也是非常重要的，因為這種行動方式用來逃避戰鬥是超一流的，只要在被動物發現之前使用「慎重行動」，便可以過牠們的耳目，尤其是在河中遇上大鱷魚之時，這種方法是最能使玩者安全通過的。

最後便是營地的作用，當玩者回到營地之後，便可以選擇是否入內休息，當玩者休息過後，便可以痛充消耗了的HP，真是非常經濟呢！


■睡一睡，精神充沛。

基本道具簡介

巨鳥羽毛（大きな鳥の羽）



這是遊戲之中用作SAVE的重要道具，一般而言會是從天而降的，大家一定要好好的珍惜這種道具啊！

冒險日誌





如果大家自覺已陷入絕境之時，不妨用一下這道具，因為這可以說是「LOAD GAME」的道具，用這種道具可讓玩者選擇從哪一個SAVE點開始也可。

亞美狄奧博之日記



這是在木屋之中取得的日記，記載了亞美狄奧博士在這森林之中的行動重點，亦是玩者在遊戲之中得到提示的重要道具。

鐵鏟（スコップ）



這是用來堀出重要道具的東西，不過，只是用一次而已，使用後便會自動消失。

炸藥（ダイナミイト）



這是用來炸開大石的道具，和鐵鏟一樣是消費式的道具。

手提油燈（カンテラ）



這本來是在營地之中使用的照明工具，在遊戲之中是另有用途的。

註：在遊戲之中，只要在特定的地方使用特定的道具，可能會有EVENT出現呢！

生果有益・多吃無妨

在《WONDER TREK》之中，生命真是非常的寶貴，所以保命可以說是在森林之中首要的任務，除了避免被動物、昆蟲攻擊之外，玩者亦要找尋一些可以回復HP的道具，這些便是在遊戲之中出現的水果和果實，這些水果和果實的作用便是為玩者補充HP，然而，不同的東西的功用也是不同的，而當中水果的功用是最差的，而果實便比水果有用得多了，所以可以取得的數量亦比較少。

要取得這些重要的水果和果實，除了在一路之上的果樹之上採摘之外，亦可以在一些動物身上得到，只要玩者將這些動物打倒，牠們便有可能會掉下一些水果，大家記着要取這些水果啊！


■在樹上的果實是可以採摘的。　■打倒敵人取得的生果便要取了。

然而，在路上有一些水果是不可以取的，這些便是陷阱之上的水果和食物了，如果玩者在路上見到一些水果或是肉放在路中心，記着不要取，因為這些一定是陷阱，取了的話，肯定會受到一定的打擊，當然，是會扣HP的。


■這便是隨地拾食物的惡果。

地圖大大・小心迷路

在開始之時已經說這是一個大森林，大家也可以想像得到這遊戲可以行的地方實在非常多，不過，在一開始之時，玩者也可以留意到，由營地開始，其實只有6條可以行的路，分別是北方和南方各3條，由每一條路也可以到達一個完全不同的地段，有高山，有河流，有平原，遊戲一直的進行，玩者可以到達的地方便會越來越多，而且其實在森林之中不少的地方也是相連的，只要玩者能夠一一將森林的謎解開，便可以在森林之中自由的活動。

在這個森林之中，玩者可能會被一些非常相似的地方所迷惑，不過，其實在不同的地方也有其特別的動物，所以，基本上只要識清在不同地方的動物便可以認得不同的地點。

除了迷路之外，在一路之上，玩者也會遇上非常多不同的「地形」，在這些地方之上，是有非常多可以傷害玩者的陷阱，屈指一算，計有落石，飛矛等，差不多在每個地方也有陷阱的，大家要小心點啊！


■這個森林真是很大呢！

難題多多・對手更多

不要以為在這些遊戲之中不用打BOSS，錯了！在《WONDER TREK》之中，玩者其實是要對付非常多BOSS級的敵人，每當來到一些可以取貴重道具之時，便多數要打BOSS，BOSS的能力和一般的動物是有一段差距的，而且攻擊力亦是異常驚人的，在對BOSS之時，玩者要留意一些事情，先是BOSS的攻擊方法，其次便是其弱點，因為在遊戲之中，有一些BOSS的弱點便是牠向玩者的攻擊，玩者是要利用超音波槌將攻擊反彈；此外，亦有一些敵人看似非常強，不過只要看穿其攻擊，可能只是平平無其的動物而已……


■巨型食人花，你見過未……


■要對付呢條百足，一定要打個頭。


■這隻熊不難對付呢！



■大家唔好誤會，佢唔係BOSS。

宇宙戰艦 大和號 遙遠之星依斯達露

人物介紹

在之前已經為大家介紹過有關新遊戲《宇宙戰艦 大和號 遙遠之星依斯達露》的消息，現在，在未開始繼續介紹之前，先為大家帶來一個遊戲之中的人物介紹，讓大家能更投入《大和號》的世界之中，以下只是大和號上成員的介紹，其他的人物及敵方人物介紹便留待日後再為大家報道。





古代 進

故事的主人翁，在艦內的官階是戰鬥班長。他的父母是因為嘉米拉斯的攻擊而喪生，因此他對嘉米拉斯是充滿着敵意的。而且因為某事件的緣故，古代進起初對沖田十三是存有不滿的。

森雪

本故事中的女主角，她同時是分析班及生活班的班長，雖然她是一名女性，不過她的工作能力是絕對不會比男性遜色的，亦因為她的特別，使古代進被深深吸引。



沖田十三

大和號艦長，亦是一名身經百戰的地球防衛軍戰士，雖然身受宇宙射線的侵害，不過仍堅持要參與今次的行動。



加藤三郎

古代進的步下，是一個能以一敵百的強人，亦是航載戰鬥機黑虎隊的隊長，由於他是一個寡言的人，所以很多人也認為他是一個很難相處的人，然而，他是一個非常好的戰友。



島 大介

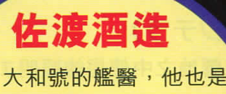
身為航海班長的他，是古代進在地球之時，地球防衛軍訓練學校的同學，然而，因為和古代進的想法不同，所以二人經常也有爭拗，同時，雙方也會認同對方某一些的見解。



德川彥左衛門

機關室（引擎室）長德川彥左衛門是一個非常頑固的人，不過，他在引擎這方面的技術又真是無出其右，所以在艦上他是一個甚得人心的長者。





佐渡酒造

大和號的艦醫，他也是一個非常好酒之人，不過，他亦是一個精通不且醫學技術的人。他與沖田十三是相交多年的好友，可惜除沖田十三之外，便沒有太多理解他的人。



真田志郎

工場班長，他是一個精通各種科學技術的人，藉着他的特長，製造出不少厲害的武器，他亦是古代進兄長（古代守）同期的學員，所以他對古代進就好像弟弟一樣的照顧。

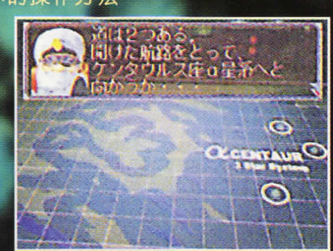
遊戲的流程

在《宇宙戰艦 大和號 遙遠之星依斯達露》這遊戲之中，大和號的目的地便是在14萬8千光年之外的依斯達露惑星，這是中段非常長的旅程，而且在這漫長的旅程之中，大和號會遇上非常多的事情，這些便是玩者要克服的不同SCENARIO，而每一個SCENARIO均有其一定的發生模式，以下便是一個完整SCENARIO的發生過程，一個完整的SCENARIO是由5個PHASE所組成：

PHASE ONE：SCENARIO PART

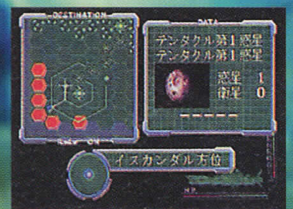
在每個SCENARIO開始之時，也會以AVG形式來將這段故事向玩者解釋一次，而且在介紹的同時，亦會有一定的片段播出，在這裏，沖田十三更會為玩者解釋基本的操作方法。



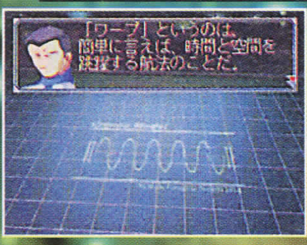


PHASE TWO：航行

在PHASE ONE之中，玩者已經得知在這話之中要到達的宇宙空域，而這時，便是玩者開始航行的時間，在這裏玩者便要為大和號設定航道，而且更加要藉着在SCENARIO PART之中給予玩者的指示設定出最適當的艦行方法。

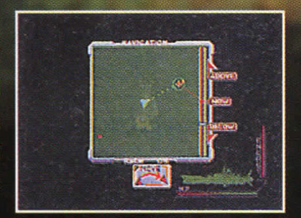






PHASE THREE：與嘉米拉斯軍接觸
PHASE FOUR：戰鬥

終於也到了正場，在遊戲之中，大和號與嘉美拉斯之間的戰鬥是以SLG形式來進行的，玩者要在艦橋之上指揮在大和號的艦員作出不同的行動務求達到目的為止，而戰鬥亦包括很多方面，包括艦與艦之間的砲擊戰、戰機與戰機之間的白兵戰，更有可能是要登陸星球的戰鬥。







PHASE FIVE：營運

營軍？當然不是指做生意，不過，每當經過戰鬥之後，大和號也一定會受到損傷，所以在這「營運」一項之中，玩者便要為大和號作出適當的維修，而且，更要適當地再次製造已使用了的彈藥，當然，亦要安排艦上的人員的休息時間，這些也會影響到下一場戰鬥的質素。





艦員的調配

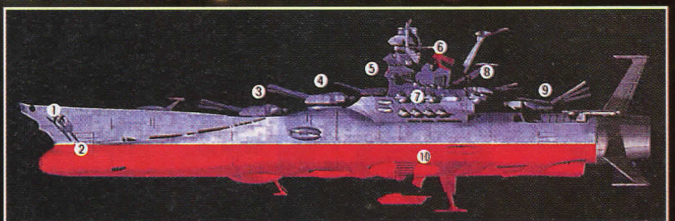
在上一次的介紹之中，已提及過有關在大和號之上的艦員的調配是可以由玩者自行編定的，不過，胡亂的編排只會令大和號陷於絕境，所以，適當的艦員調配是可以為大和號帶來絕對的優勢，而以下便是一個會令玩者玩起來更方便的「艦員配置場所及效果一覽表」：

艦員配置場所及效果一覽表

配置場所	配置效果	可配置人選
艦長席	使用有關系統 MENU 的激勵指令	沖田十三
戰鬥指揮席	有關攻擊的指令	古代進・南部
主駕駛席	有關航行的指令	島大介・太田
COSMO 雷達通信席	雷達表示	森雪・相原・アンライザー
右舷補助席（1）	大和號的修理指令	真田志郎
右舷補助席（2）	測定障礙物的距離	太田・島大介・アンライザー
左舷補助席（1）	識別敵艦	南部・古代進・アンライザー
左舷補助席（2）	增大通訊、艦載機行動半徑	相原・アンライザー
機關室制御席	調整波動引擎輸出	德川彥左衛門
機械工作室	生產指令	真田志郎
駕駛員室	艦載機出擊指令	加藤三郎・古代進（可以同時待機）
醫務室	治療指令	佐渡酒造・森雪・アンライザー（可以同時待機）
艦長室	沖田十三之休息	沖田十三
個室	艦員們之休息	除沖田外的所成員
機關室（引擎室）	機關（引擎）部之制御	德川彥左衛門

真正的戰鬥

相信提到《大和號》，大家第一件會聯想到的一定是「波動砲」，然而，除了「波動砲」之外，在大和號之上，也有其他不同的武器，用以對付不同種類的敵人，再加上波動砲是不可以隨時使用的，所以大家一定要熟悉在大和號上所有的武器，否則在真正的戰鬥開始時，便會因為錯誤使用武器而使形勢逆轉，以下便是大和號上各種武裝的分佈：



1 艦首波動砲
2 艦首宇宙魚雷
3 第一主砲
4 第二主砲
5 第一副砲
6 煙幕彈
7 左右舷對空機鎗
8 第二副砲
9 第三主砲
10 左右舷底部魚雷

製造商：ARTDINK 容量：CD-ROM
發售日：發售中 記憶：10 BLOCK 售價：5800日圓
SLG/1P/MEM

BY：伙計 • 非洲



THE FAMILY RESTURANT

遊戲是以經營連鎖餐廳為主題，玩者要根據遊戲中每一版的完成條件來進行遊戲。遊戲中有各式各樣的菜色，以及來自不同地方的廚師們，他們都各有所長。還有遊戲中玩者可以將自己餐廳不斷改建，訓練出一班完美的廚師，直至獨佔連鎖餐廳市場為止…

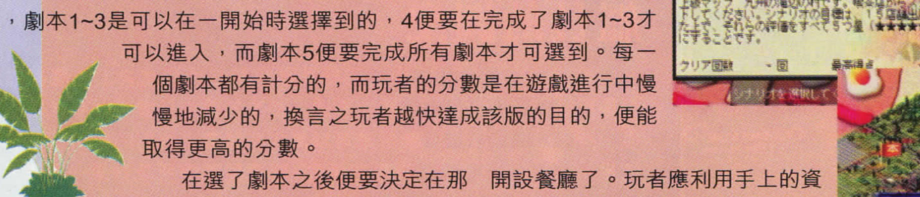
操作方法

方向鍵	游標的移動
○	選項決定
×	選項取消
□	呼出選單
△	加快游標的移動
L1/R1	主店和分店的切換
L2	切換到城市畫面
R2	切換到店舖畫面
START	改變遊戲的速度

開張前的準備

玩者先選擇好代表的顏色，然後便要選擇以那一個劇本來開始遊戲，劇本1~3是可以在一開始時選擇到的，4便要在完成了劇本1~3才可以進入，而劇本5便要完成所有劇本才可選到。每一個劇本都有計分的，而玩者的分數是在遊戲進行中慢慢地減少的，換言之玩者越快達成該版的目的，便能取得更高的分數。

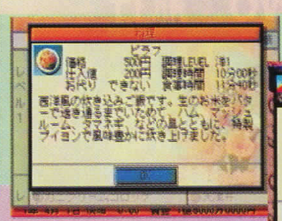
在選了劇本之後便要決定在那　開設餐廳了。玩者應利用手上的資金來選擇佔盡地利的地方，而最好的地方便是在一些車站或市中心，當然越旺的地方舖價便越高，還有一回點便是地價會隨着時間而提高。

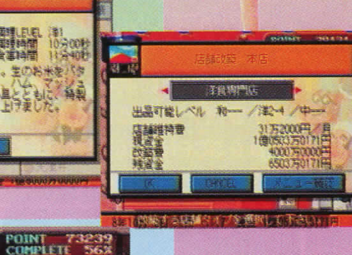


餐廳的類型

遊戲中一共有3種不同的餐廳，分別是日式料理、西式咖啡店及中華拉麵，玩者選定了之後便可以開始設計店內的佈置，最基本的便是每一種東西都有一件以上，如果玩者不想花時間的話，只要選擇樣本（サンペル）便可以的了，不得不一提的便是餐廳的類型是會隨着遊戲的時間而慢慢增加。

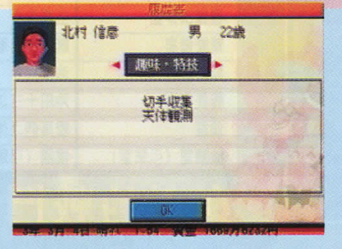






人事

主要是分為廚師和店員這兩種，而在聘請員工的時候最好便看看他的資歷，縱使是薪金高也是值得的。選擇大廚和店長的時候，最重要的便是教育，而如果廚師的有名度越高便可以吸引到更多的顧客。



■在請人時要注意他的資歷

■他又領悟到新的菜色了。



廚師

教育	廚師的教育程度
有名度	廚師的知名度
體力	工作的持續力
健康度	健康狀況
可搬力	傳菜的能力
記憶力	落單時的記憶力
注意力	工作時的集中力
清掃力	打掃的速度
洗淨力	洗碗碟的速度

店員

教育	店員的教育程度
工作的持續力	
健康度	健康狀況
可搬力	傳菜的能力
記憶力	落單時的記憶力
注意力	工作時的集中力
清掃力	打掃的速度洗淨力
結帳	結帳時的速度
接客	接客的態度



營業時間

遊戲中一共有24小時、8時~20時、10時~2時及休息這4種不同的時間選擇，而工作時間的不同是會對員工的工作表現有所影響的，因為他們過勞的話，便會很容易出錯或者會不斷要求加人工。縱使24小時可以增加到較多的收入，但筆者還是覺得8時~20時這一段時間是最好的。



第一個客人

當準備好一切的時候，便可以正式開張了，而玩者的第一個顧客也踏進了你的店內，但是一個顧客是不足夠的，要增加顧客數的最好方法便是宣傳，而宣傳的手法有郵件廣告、報紙廣告、飛行船、電台廣告和電視廣告5種，當中筆者建議玩者在一開始的時候只選擇電視廣告，雖然是很貴，但是它有着一定的價值。



廣告內容

郵件廣告	於每一個月的第2日寄出廣告郵件。每個月花費10萬
報紙廣告	於每一個月的第2日在報紙上刊登廣告。每個月花費50萬
飛行船	於每一個月的第3日的下午以飛行船為宣傳。每個月花費100萬
電台廣告	於每一個月的第1日於電台播放廣告。每個月花費500萬
電視廣告	於每一個月的第4日於電視台播放廣告。每個月花費1000萬

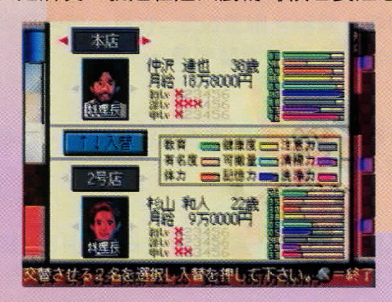
店舖管理

要把自己旗下的店舖管理得好，就必先清楚每一間店舖的資料，然後才補其不足的地方。各種的情報中除了人氣和店員無關之外，其他的4項都要隨着店員的成長而提高。

人氣	店舖的知名度，會因玩者使用的宣傳手法而改變。
味	是廚師的有名度的平均值，也會跟廚師的成長有關。
接客	對待顧客的態度，也會跟收銀和清理桌面有關。
清掃	如果店內不打掃的話，便會令人氣度下降。通常24小時營業的店舖都會比較髒，因為沒有時間去打掃，但是如果更改時間便會賺少了。最好的辦法便是當見到有比較多污穢的時候，便執行店舖這一項中的「內裝」，移動店內的一些東西，便可以將店內的污漬消去。
警備	如果這一項的數值低的話，發生意外的機會便會提高，例如有人吃霸王餐及發生火警等這一些特別事件便會出現。玩者有時間的話，也可以自己巡視轄下的餐廳，看看有沒有滋事份子在餐廳內搗亂。

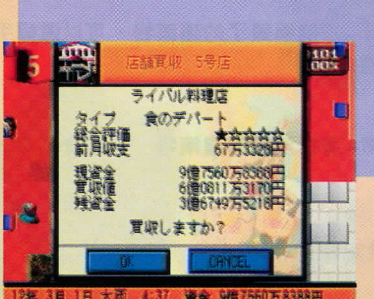
人事調動

人事調動中比較要留意的便是店長的人選，因為店長的教育程度對店員的成長是有很大的影響的，不單只是店長，就連在選大廚的時候也要注意。



收購

要獨居整個市場，必先要消除競爭對象這一個障礙，最好的辦法當然是利用「此消彼長」的做法，即是說去收購別人的餐廳，玩者先要在地圖畫面中找到對手的餐廳，然後便進入店舖畫面，只要玩者在這時候再按口選擇便可以知道該店的資料，當玩者看過後覺得滿意便可以成交。





■每當有什麼特發事件都會有人向你報告的。



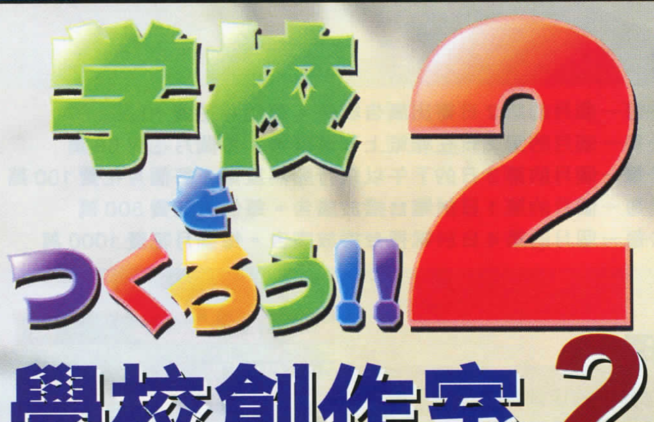
■在月的最後一天便會有經營報告



■辛苦換來的只是一句CONGRATION和數個充滿迫力的畫面

	製造商：VICTOR	容量：CD-ROM	發售日：發售中
PlayStation	記憶：15 BLOCK	售價：5800日圓	
	SLG/1P/MEM		

BY：校工•非洲



學校創作室2

玩者是一所高等學校的校長，玩者除了要增加學生的數目，還要提高他們的質素，以成為全國第一的名校為目標。遊戲分為BEGINNER和EXPERT這兩種難度，BEGINNER的完成條件便是要將學校的級數提升一級；而EXPERT便要令學生的總數在1000或以上、學校的級數為A級和在全國的運動比賽中有5個或以上的學會得到優勝。





操作方法

方向掣	游標的移動
○	選項的決定
□	建築物情報／改變建築物的角度
△	呼出工作列
×	取消
L1/L2	切換層數
R1/R2	改變全體地圖的角度
START	改變遊戲速度
SELECT	切換圖示説明

圖示一覽

建築物的設置--建設不同的設施，而學校的設施是會隨着遊戲進行而慢慢增加。

移動設施--走廊、道路、樓梯、通道、緊急通道

學生設施--教室、洗手間、更衣室、學生大堂

教師設施--教員室、職員專門洗手間、職員專門更衣室、職員大堂、保健室、會議室、事務室、保安室、輔導室

特別設施--音樂室、美術室、家政室、實驗室、多媒體室、視聽室、放映室、學生會室

周邊設施--垃圾站、單車場、停車場

地型編集--山、河流、草地、砂地、泥地

學校美化--燈柱、灌木、大樹、花圃、噴水池、長椅

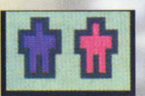
運動場（グランド）--普通運動場、男子棒球場、男子足球場、陸上競技場、網球場、男子欖球場、女子壘球場、女子曲棍球場、女子弓道場

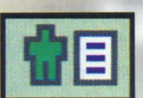
體育館--普通體育館、籃球場、排球場、羽毛球場、乒乓球場、男子拳擊場、柔道場、女子新體操場

泳池--普通室外泳池、室內泳池

建設時要注意的事項：

1. 學校最高為5層。
2. 每1個學年最多只可以開設10班。
3. 所有房間的門都要跟走廊銜接才可以使用。
4. 在建築新的一層之前必先把根基建盡量建大。
5. 體育場應該建在較內的位置。


學生情報與設定--可以設定每一班的班主任及每一科的教師。

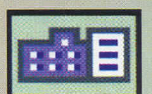

教師情報與設定--設定教師的薪金或解僱，提高教師的薪金可以減少他的壓力。



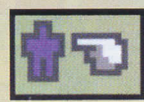
學會情報與設定--設定學會的種類及負責的教師。

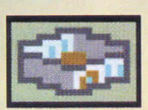

食堂•購買情報設定--可以設定食堂的中售賣的東西及其價錢，食堂會在遊戲一段時間之後才會出現。


學校情報•學科•學費設定--在這一項中可以看到學校的收支及可以調整學費。

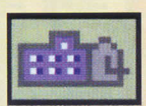

學校行事預定表--設定學校舉行的活動，而舉辦活動是要一定的經費的。

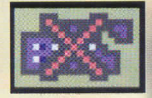

招生及聘請--在每一年的1月1日至2月6日這段期間便可以招生，而聘請可以在任何時間進行。


學生•教師指導--如果發現了有不良學生及有不滿的教師便要使用這指令來將他們「改造」，不過玩者必先要興建會議室及輔導室，，而玩者只可以在平日的8時~16時這一段時間內執行。


巡視班房--選了這一項便可以到各個班房巡視，玩者如果發現有不留心上課的同學，是可以執行訓話。


校長工作--可以實行校長命令及更改校歌、校服，在夜晚的時候便可以充當保安在校內巡視。而要實行校長命令的話，便要在學生會選舉時玩者所選的一個當選才可以。


建築物修葺--修補損毀了的建築物，可以選擇手動或自動修補。


清拆建築物--清拆沒用的建築物，但是會花費一點資金。


記錄--遊戲記錄的存取。



■筆者學生時期覺得防火演習十分麻煩



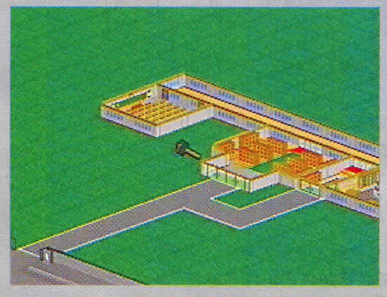
■有了學生會才會有校長命令



■不過旅行就最正



■球類比賽是表現自己的最好機會



建築物修葺--當建築物使用了一段的時間之後，便會殘舊，如果玩者不修理的話，學生和職員的壓力便會上升，玩者可以在決定修理的時候看到那一些建築物的損毀度較高，黃色的表示須要修理，而紅色的便一定要盡快處理。如果玩者選擇「自動修繕」便可以跳過這一個步驟了。

清拆建築物--如果有一些沒用的建築物，不妨把它拆掉，雖然拆毀是要花去一點金錢，但是便可以省回維持費用及可用的地方。

學生與班級

招生是要在每年的1月1日至2月6日期間舉行，玩者可以招募到一些成績或運動方面比較出色的學生，如果招募到這一些學生的話，便可以提高學會的評價。每一個學生在入學之前必須要通過入學試，而玩者所定下的合格分數是會影響到學生的質素，如果標準定得高便不會有不良學生，但是學生的壓力便會上升，所以是很難取捨的。

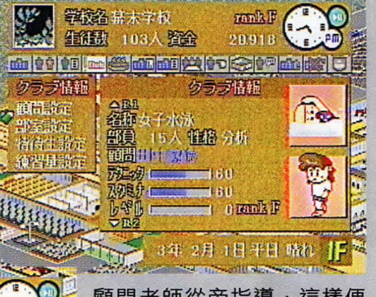




■每年的1月1日至2月6日便可以招生

學會

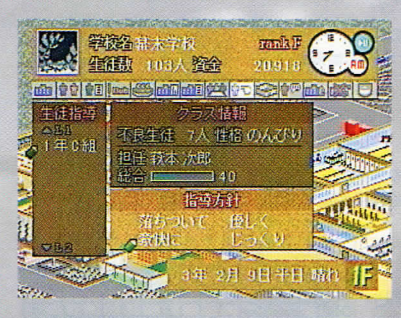
學生在放學之後最好便安排一些課後活動給他們，一來可以培養他們的興趣，二來又可以有機會讓他們為學校爭光。而每一個學會也須要作出練習，還要有一個顧問老師從旁指導，這樣便可以加快學會的成長。如果有足夠的空間的話，最好便可以做到每一個學會都有一個學會室，這樣除了可以減低教師和學生的壓力之外，學生的技術也會提升得更快。





壓力與相性的關係

不論是教師或是學生都會因為一些不愉快的事而產生壓力，如果學生跟教師不和的話，他們的壓力便會增加得特別快，所以分配教師的時候要注意他們跟學生的性格是否相近，學生不滿的教師名字的顏色是會因不滿度而改變（滿意藍色→綠色→黃色→紅色不滿），如果雙方的相性越差，壓力便會上升得越快。



學生的壓力高的話便會成為不良學生，不良學生會在學校內四處破壞，在上課時搗亂，如果不盡快處理，不良學生的數目便會增加。反之教師的壓力高的話，他們便會要求放假，嚴重的話便會罷工。以上這兩個情況都會導致學校的評價降低。



■學生對教師的不滿程度是以顏色來分別

■每過一年都會有收支統計



■不良學生通常都會坐最後搞事

■本校第一屆畢業生

GAME BOY	製造商：任天堂　售價：3500日圓 發售日：98年12月12日　容量：8M ARPG／1人／MEM／GAMEBOY COLOR對應／SUPER GAMEBOY對應／POCKET PRINTER對應

TEXT：小遊戲之鬼FKD
鳴謝：MS提供協助



薩爾達傳説～夢見島DX

Gameboy名作全彩化攻略

彩色化後的變更點

由於《薩爾達傳説~夢見島DX》是取自原作《薩爾達傳説~夢見島》，故此兩者有大部份地方都是相同的，分別在於《DX》版增設了對應POCKET PRINTER的拍照系統與及新加一個只有使用GAMEBOY COLOUR才會出現的原創迷宮，在該迷宮內可取得能夠增加防禦力或攻擊力的新服裝。

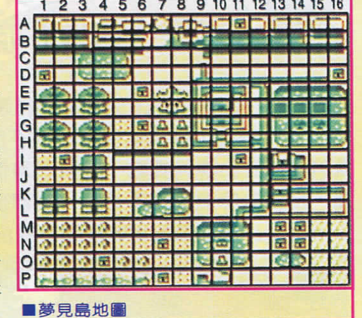


■對應POCKET PRINTER可在特定地點印製照片

■增設原創迷宮，可取得功效不同的紅色與藍色服裝

夢見島全體地圖

本作是發生在名為「風之魚」的夢幻島嶼上，整個島嶼版圖合共由16×16個畫面組成，在下文攻略裏所指座標之命名是根據特定法則來決定的，就X軸來説由左至右是編定為1~16，Y軸則是由上至下的A~P，即是説左上角的座標是(1,A)而右下角的是(16,P)。



■夢見島地圖

夢見島全流程攻略

1. 到座標（3,K）從老人處取得盾
2. 到（3,P）使用盾，藉着推開敵人取得劍
3. 在（1,K）以劍斬草，然後跳下井可得四分一個心
4. 在（3,G）的洞穴以劍斬水晶，再推開石頭就可打開寶箱取50枚金幣
5. 到（1,F）可拿取香菇；當有戒指時可拿起骷髏頭取得四分一個心
6. 到（6,G）的巫婆家裝備香菇可拿取魔法粉
7. 在（2,F）裝備魔法粉後向狐狸使用，就能將狐狸變回人
8. 到（2,E）可取得進入第一個迷宮的鎖匙
9. 在（4,L）可從遊戲機取得Yoshi布公仔，用來換取其他物品
10. 在（4,J）商店可買鐵鏈，買後會出現弓箭和炸彈
11. 在（3,E）進入民家，可用Yoshi布公仔向婦人換取蝴蝶結
12. 在（2,K）民家旁邊的小洞可用蝴蝶結來罐頭
13. 到（4,N）進入第一個迷宮

◆第一個迷宮◆

1. 在B解決全部敵人可得鎖匙
2. 在C把全部敵人推落去可得鎖匙
3. 在D可得指南針
4. 在E將炸彈放到左邊牆可炸出洞Q
5. 在F可得貝殼1（拿到20個可換Lv.2的劍）
6. 在G推最左邊磚塊可開門到H
7. 在H裝備盾後可將兩隻敵人弄翻，出現秘道
8. 從I到J可拿到羽毛，裝備後可跳躍
9. 在K可拿鎖匙
10. 在L將敵人打至相同顏色可得石板
11. 在M全滅敵人可得地圖
12. N有中頭目出現
13. 在O可取得大鎖匙
14. 在P可找到大頭目，弱點是尾部，當心被推下
15. 在Q取得小提琴

MAZE 1

						Q
	H	G				P
J			O		L	
	F	E	K			N
I			B	M		
	D	C	A			

A=入口

14. 在（4,O）的小屋可向恐龍以罐頭來換香蕉
15. 到（2,K）民家旁邊的小洞，在右下角可掘到貝殼2
16. 在（5,E）以跳躍來取得四分一個心
17. 在（1,C）和（2,C）的洞穴分別可得20枚及50枚金幣
18. （4,F）有泉水可補充體力
19. 在（6,D）洞內可找到野牛，只要待它撞暈後攻擊便可，在裏面找到第一名同伴
20. 到（5,C）進入第二個迷宮，需要靠同伴來吃掉花才可

◆第二個迷宮◆

1. 在B的中央使用魔法粉來開門
2. 到C以炸彈來誘敵，打倒它後可得指南針
3. 到D可得地圖
4. 到E以炸彈來誘敵，打倒它後可得鎖匙
5. 在F只要把中間的兩塊磚塊推在一起便出現秘道
6. G是秘道出口
7. H是中頭目的房間，最好用劍攻
8. 在I可取得力量戒指
9. 在J利用力量戒指來搬開壺進入秘道
10. 離開秘道後在K順序殺兔子、巫師、蝙蝠可得大鎖匙
11. 在L秘道中拿起壺可使磚塊下降
12. 到M可找到大頭目，用劍打暈它後以戒指投它去牆壁
13. 在N可取得螺殼

MAZE 2

I					L
				K	
H	J			N	M
G					
D					F
	B			E	
	A	C			

A=入口

21. 到（6,E）可用42枚金幣來買生命藥水
22. 在（6,H）將石頭推前，再跳躍就可得四分一個心
23. 往（5,H）斬掉草後再用鐵鏟可掘到貝殼3
24. 在（3,F）先把石頭搬開，進入地道後再使用魔法粉可令魔法粉增加至40個
25. 往（2,H）搬開石頭可得貝殼4
26. 在（2,K）民家和婦人談話，第一名同伴便會離隊
27. 到（4,J）斬掉草後可得貝殼5
28. 在（7,N）可問到5塊金葉的下落，當找齊5塊後再交給他
29. 在（12,H）將香蕉送給猴子牠便會幫手造橋，此外還得到樹枝
30. 在（11,E）斬掉草後會出現通往城裏的通道
31. 在（11,F）擊倒洞內的敵人可得到1塊金葉
32. 往（9,F）舉起石頭後投向烏鴉，殺掉牠可得1塊金葉
33. 往（10,G）可進入城門

◆城堡◆

1. 在B解決全部敵人可得1塊金葉
2. 到二樓的C以炸彈炸出牆裏的兩名敵人，殺掉它們可得1塊金葉
3. 在D只要將壺子投向門處就可打破之
4. E是頭目房間，當心其鐵鏈攻擊，打敗它可得1塊金葉

CASTLE

B	A



A=入口

*以上攻略對應《薩爾達傳説~夢見島》及《薩爾達傳説~夢見島DX》

34. 返回（7,N）的小屋，把 5 塊金葉交給他後他便會讓開，接着推走箱子出現一條秘道
35. 沿着秘道可找到寶箱，裏面裝有貝殼 6
36. 離開秘道行到貓頭鷹的面前，把草斬掉再掘就能取得第三個迷宮的鎖匙
37. 到（6,L）進入第三個迷宮

◆第三個迷宮◆

1. 在入口 A 把壺投向門去便能打破門
2. 在 B 當取得快速鞋便能拿取鎖匙
3. 到 C 會遇到中頭目，只要將炸彈放入其口內便可
4. 在 D 可取得快速鞋
5. 在 E 要使用快速鞋及羽毛跳過去
6. 在 F 可得大鎖匙
7. 到 G 把炸彈放在左牆可炸開出路
8. 在 H 可拿取鎖匙
9. 在 I 全滅敵人可得地圖
10. 在 J 需要利用快速鞋來打碎鑽石
11. 到 K 全滅敵人來取得石板
12. 由 L 通往 M
13. 在 N 解決全部敵人可得鎖匙
14. 在 O 利用 4 把鎖匙通往大頭目之處；地道巨石需用快速鞋來撞
15. 在 P 殺掉所有敵人可得鎖匙
16. Q 是大頭目的房間，先用快速鞋撞它分裂為 2 個，然後分別擊倒
17. 在 R 可取得銅鈴

MAZE 3
B1F　1F
A=入口

38. 在（6,K）草叢中的空地，用鐵鏈可掘到貝殼 7
39. 到（4,I）拿走石頭後可進入睡夢中，利用羽毛、劍和快速鞋可得到第一支笛及 100 枚金幣
40. 在（3,J）和女孩子談話便會合奏一曲，同時將第一支笛子送給林克
41. 在（7,I）炸開左上方的洞可得 50 枚金幣
42. 和（8,I）的人談話後，他便拿樹枝去打蜂巢以取得蜂巢；上方用炸彈炸開後可進內回復體力
43. 到（8,J）可用炸彈炸開大石像空出通道來
44. 在（10,L）搬開中間的石頭可得貝殼 8

◆洞穴 1 ◆

45. 往（9,L）進洞穴後，在 B 最左方的牆壁用炸彈炸開
46. 到（9,K）掘貓頭鷹的左下方可得貝殼 9
47. 在（10,O）斬草可得貝殼 10
48. 在（11,I）有一間貝殼屋，可用 10 個貝殼來取得貝殼 11
49. 在（12,I）斬草後得到貝殼 12
50. 在（11,K）將草斬掉便出現通往（12,K）之通道
51. 到（14,N）的小屋以蜂巢來向金鋼換取菠蘿
52. （13,O）有一個傳送點，與（6,J）、（13,C）和（2,A）互相連接
53. 在（14,I）炸開上方的洞可回復體力
54. 在（15,K）把武士像碰開（需借助弓箭或裝備盾才可）可得貝殼 13
55. 在（13,K）可得第六個迷宮的鎖匙，使用弓箭可解決頭目。在裏面以魔法粉點着兩個蠟蠋柱可看到鯨魚
56. 在（14,P）和海狗談話，接着到（6,P）和女孩子相遇，再帶她回（14,P）找海狗牠便會跳海離開
57. 到（15,M）和沙蟲決鬥，其弱點是頭部，勝出可得第四個迷宮的鎖匙
58. 在（16,P）右下方將石頭拿起可得貝殼 14
59. （12,C）為第四個迷宮的入口，要沿着上方跳下去
60. 到（10,B）和人交談可用菠蘿來換花
61. 在（12,B）往下跳就可到達（12,C）第四個迷宮的入口

CAVE
A=入口

◆第四個迷宮◆

1. 在 B 可拿到指南針
2. 在 B 可拿到地圖
3. 在C先將寶箱左下方的磚塊用炸彈炸開，然後移動磚塊就可得到鎖匙
4. 在 D 打敗敵人會出現鎖匙
5. 在 E 可找到中頭目，只要用劍儲氣攻擊便可
6. 在 F 的右上方有一條鐵鍊，需裝備力量戒指來拉
7. G 有蛙鞋
8. 在H順序踏中間、左下、右上、左上、右下就能開門
9. 在 I 順序踏中間、左下、右上、左上、右下就出現地下通道
10. 離開地道可到 J，再往下走可得大鎖匙
11. K 有一條地下通道，入水後可得鎖匙

MAZE 4
A=入口

12. 在 L 可通往大頭目房間
13. 在 M 的大頭目房間往下行
14. 在 N 可得到豎琴

62. 在（11,C）看過魚跳舞後可得第二支笛，利用它來離開迷宮或返回女巫之家
63. 當幽靈出現纏着林克時，先帶之到（7,P）的小木屋去，再到（5,G）墳墓便可
64. 在（14,M）可將花交給老人來換信
65. 在（1,D）把信交給老人可得掃帚
66. 往（2,L）把掃帚交給老婆婆便得魚鈎
67. 到（7,K）把草斬掉可得貝殼 15
68. 在（11,O）按B掣來潛水，可看到有人正在釣魚，把魚鈎送給他後他便會為林克釣魚，結果釣到美人魚的胸罩
69. 在（11,N）貓頭鷹的左方可掘到貝殼 16
70. 到（10,M）將美人魚胸罩還給美人魚可得珍珠貝殼
71. 在（9,P）可得貝殼 17
72. 在（10,P）有地下道通往（8,O），再到（7,O）之地下道使用魔法粉可令炸彈增至 60 枚
73. 往（10,N）的第五個迷宮，由左下角按 B 掣潛水就能進入

◆第五個迷宮◆

1. 在 B 可取得指南針
2. 在 C 和骷髏王戰鬥（第 1 次），弱點是攻擊它一次後馬上放炸彈
3. 在 D 有通向 E 的通道
4. 在 F 和骷髏王戰鬥（第 2 次）
5. 在 G 和骷髏王戰鬥（第 3 次）
6. 在 H 和骷髏王戰鬥（第 4 次），擊倒它可得鐵鏈
7. 在 I 打倒全部敵人可得地圖
8. 利用鐵鏈可拿取鎖匙
9. 在 J 可找到中頭目，只要以弓箭來射其眼睛便可
10. 由 K 可經秘道往 L，需要使用鐵鏈
11. 在 M 潛水可到 N 取得大鎖匙
12. 在 O 把石頭推成「田」字可得石板
13. P 是大頭目的所在，其弱點是以鐵鏈拉它出來再攻擊
14 在 Q 可找到手風琴

MAZE 5
A=入口

74. 在（14,M）右上方的洞穴，利用鐵鏈可取得四分一個心

◆洞穴 2 ◆

1. 在A先把石頭推落去，然後將炸彈投向上方炸毀牆壁，就能炸出一條通道來
2. 在 B 的上方將炸彈投向下方炸石頭，可露出空地
3. 在B上方利用鐵鏈可拿取四分一個心，隨後再使用第二支笛離開

CAVE
A=入口

75. 在（3,E）以鐵鏈可取得 30 枚金幣
76. 在（11,P）使用鐵鏈到對面去
77. 沿路行到（10,O）和美人魚像談話，便會露出一條秘道，可在裏面以珍珠貝殼來換鏡子
78. 到（14,J）把左邊的石像碰開，就會出現通往第六個迷宮的秘道
79. 於（13,I）第六個迷宮的入口經由（14,J）進內

◆第六個迷宮◆

1. 在 B 以炸彈殺掉全部巫師即可開門
2. 在 C 把炸彈往左邊牆壁炸就會有通道，而左上角的壺下則有開關
3. 將 D 的全部敵人解決掉便出現往 E 的通道
4. 到 F 取得 Lv.2 力量戒指
5. 用盾擋過G房飛過來的磚塊便會開門
6. 在 H 只要以 Lv.2 力量戒指舉起巨型石像，把它投向右邊門便可開門
7. 在 I 需要於方塊上作跳躍來通過
8. 用回力鏢攻擊 J 的怪物就能回復，兼且可反覆使用
9. 在 K 只要用炸彈炸掉上方牆壁，就會出現通道
10. L 會找到中頭目，利用力量戒指搶鐵球投向之
11. 在 M 藏有石板，另外下方地道可通往 N
12. 在 O 將巫師殺掉可得地圖

MAZE 6
A=入口

13. 在P只要把壺投向上方的門便可令之開啟
14. 於Q可取得200枚金幣，但離開時需將石馬投向相同方向
15. R有指南針
16. 在S以力量戒指舉起巨型石像，投向上方的門便會打開
17. 在T可通往地面的（13,G）取得貝殼18
18. 在U解決巫師可得鎖匙
19. 在V左方用力量戒指舉起巨型石像可通往W
20. 用盾擋過W房飛過來的磚塊便可得鎖匙
21. 在X要餵炸彈怪
22. 在Y把壺投向寶箱可得大鎖匙
23. Z是大頭目房間，先避開其飛磚攻擊，然後將炸彈放在中間便可
24. 在a可拿到三角鈴

80. 在（5,L）裝備羽毛及快速鞋來作斜跳
81. 在（5,M）、（6,M）、（6,N）及（5,N）這四處可取得第三支笛，下圖是拿取它的順序（4必需裝備鐵鏈才可）：
82.A點是地下通道的入口，可用300枚金幣來購買第三支笛
83. 在（5,P）有一洞穴，使用第三支笛可變出一個人來，以鐵鏈來換取回力鏢
84. 在（3,J）完成第六個迷宮時，可將鳥像推開取得雞骨，再吹第三支笛來令雞復活成為同伴
85. 在（9,H）可利用戒指捉雞飛過去，內有貝殼19

FLUTE 3

5 10 11 1	6 9 12 2
14 A 4	7 13 8 3

A=地下道入口

86. 到（14,B）進入洞內，在右上方有空地可用炸彈炸出通道
87. 在（14,B）的上方可取得貝殼20
88. 在（15,B）有坑洞，跳下去會跌到（15,C）
89. 於（16,B）可用炸彈炸開隱藏洞穴，除回復體力外還可從上方洞穴通到第七個迷宮
90. 到（16,D）以100枚金幣來換取竹筏，裝備羽毛拾取沿途寶物
91. 在（13,F）與（14,F）的寶箱各可取得20枚金幣
92. （4,I）左上方的洞穴連接着（16,C）
93. 在（11,I）的貝殼屋以20個貝殼來交換最強之劍
94. 在（11,A）的右下方洞穴，只要利用戒指捉雞飛過去，就可取得第七個迷宮的鎖匙
95. 在（8,A）先斬掉草會出現地下道，進入第一格後以炸彈來炸下方，就會出現通道取得四分一個心
96. 在（2,I）可釣魚，方法是連按→和A掣
97. 前往（15,A）的第七個迷宮入口

◆第七個迷宮◆

1. 到B拿取石板
2. 在C把石馬投向同一方向便可得地圖
3. 由D可通往E
4. 在E藏有Lv.2盾，而往右洞跳下去可拿到1樓F的鎖匙
5. 在G用戒指拿起鐵球，方法是先拉右邊鐵鏈令門打開，然後再拿鐵球
6. 在H用鐵球投向石柱1（共有4條）
7. 在I用鐵球投向石柱2
8. 把J的敵人打至相同式樣可得指南針
9. 可由B通往K
10. 在L經左或上方的洞跳落去，可在M取得20枚金幣

MAZE 7

1F

M			F
B			D
	A		

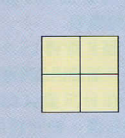
2F

	J	C	
L	P	H	G
K	O	I	E
	N		

3F

		T	
	U	W	
	Q	V	S
		R	

4F



A=入口

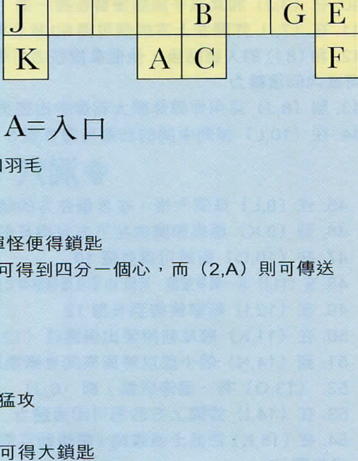
11. 在N將敵人打至相同式樣會出現寶箱，但需繞到O向下行才可取得
12. 在P用鐵球投向石柱3；左下方可炸出通道
13. 可由Q通往R
14. 在S可找到中頭目
15. 把兩塊磚塊推在一起便能得到大鎖匙
16. 在O用鐵球投向石柱4，會令4樓和3樓連成一起
17. T合而為一，將石馬投至相同方向可得100枚金幣
18. U合而為一，裝備鐵鏈拉到對面去
19. V合而為一，此乃大頭目房間入口，當心別要被吹走
20. W合而為一，可取得小鋼琴

98. 在（8,A）會救到女孩子，這也是通往第八個迷宮的必經之道
99. 在（5,A）拿起石頭會出現秘道，可令弓箭增加至60支
100. 到（4,B）上方可炸出秘道來，裏面發生大火，需裝備Lv.2盾才能通過
101. 在（1,B）使用第三支笛會令魔龍復活，用劍打敗它後進內便是第八個迷宮

◆第八個迷宮◆

1. 在B左邊的壺藏有開關掣
2. 由C可通往D
3. 在D的壺內藏有開關掣
4. 在E有鐵球怪
5. 打開F的寶箱可得石板
6. G的上面可炸開，將珠台移動填滿所有空地可取鎖匙
7. 在H有正反磚塊珠，左邊的可炸開
8. I可通往F
9. 在J有尖刺木樁怪物
10. 在K有指南針
11. 把L的敵人殺掉可得鎖匙
12. 到M將珠台移動填滿所有空地可得20枚金幣
13. 裝備火杖燃點N兩邊的火台可得鎖匙
14. 在O有投擲炸彈的巨人把守着
15. P的寶箱內藏有地圖，而上面的亦可炸開

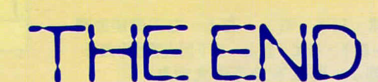
MAZE 8



A=入口

16. 由Q可到達R，需裝備火杖和羽毛
17. 由S可通往T
18. 將U的敵人全滅可得鎖匙
19. V可從（3,A）進入，打敗炸彈怪便得鎖匙
20. 從W可通到外面，在（1,A）可得到四分一個心，而（2,A）則可傳送
21. 在X用弓箭來射石像可得鎖匙
22. 在Y打開寶箱可得鎖匙
23. 在Z的右方可炸出路來
24. 經a到b可取得火杖
25. 在c發現中頭目，用劍氣集中猛攻
26. 在d有沙豬看守着
27. 到e將珠台移動填滿所有空地可得大鎖匙
28. 由f通往g大頭目的房門前，需裝備火杖和羽毛
29. h為大頭目的所在，用火杖作連續攻擊便成
30. 在i可取得最後一件樂器鼓

102. 在（16,N）使用魔法粉可和右下方的骷髏談話
103. 返回（1,L）圖書館看右下方的書本，可知道最後迷宮的移動方法
104. 在（7,A）吹奏第一支笛，其它8種樂器便會產生共鳴令巨蛋破裂，以進入最後頭目的所在地
105. 進入巨蛋後向下跳
106. 根據圖書館的指示，順序→→→→↑↑↑↑的次序來移動（注意，此順序是會因應情況而隨機改變）
107. 最後頭目之戰
108. 第1階段用魔法粉
109. 第2階段用劍反彈其魔法攻擊，但當心其電光
110. 第3階段用劍斬其尾部
111. 第4階段用劍氣全力攻擊
112. 第5階段用弓箭攻擊頭部
113. 第6階段用弓箭攻擊眼睛，再以羽毛跳過它的尾部
114. 戰勝後爬上長梯和貓頭鷹談話，ALL CLEAR



製造商：SQUARE　售價：港幣328元
發售日：已推出
FIG／2P／MEM／BLOCK數未定

基本角色全技表大公開

GOD BLESS THE RING
エアガイツ
EHRGEIZ™

[註：角色面向右方時／上：上攻擊／下：下攻擊／G：防禦／必：必殺技／J：注意輸入時間／+：同時按下]

三島 拳（GODHAND）



◆連攜技

ARMY JAB	上
ONE TWO KICK	上,上,上
UD UP COMBINATION	上,上,下,上
MACH PUNCH	上,下,上,上,上,上,上,上,上,上,上
RISING UPPER	上+下
OGRE CRUSH	上+下+必
DOUBLE UPPER	上+必,上
LOW KICK	下
HELL SPIN	下+必
BREAK KNUCKLE	下+必,上
HOMING SLIDING	下+必,下
BOOMERANG HOOK · LEFT	下+必,上,下
BOOMERANG HOOK · RIGHT	下+必,下,上
STOMACH CRUSH	下+必,上+下
HEEL SWORD	G+上
TURN LOW KICK	G+下
TURN LOW HIGH KICK	G+下,上
MIRAGE SPIN KICK	G+上+必,下
SHOWER KICK	G+下+必
FLANKING UPPER	控桿轉4分1圈+上
METEOR PRESS	於高處時按上+下
TURN HIGH KICK	站立途中按上
SATELLITE KICK	站立途中按上+必
LOW KICK	站立途中按下
HAMMER SWORD	步行中按上,上
TRIPLE BLACK HAWK	走動中按上,上,上
SLIDING KICK	走動中按下
AIR RAID KICK	走動中按G+上
SHOULDER TACKLE	走動中按上+下
TURN BACK KICK	走動中按G,上
GUN · STRAIGHT	蹲下時按上
BAZOOKA · STRAIGHT	蹲下時緊按上
DIVIDE TILE	踏前中按上
DIVIDE KNUCKLE	踏前中按上,上
DIVIDE SPIN KICK	踏前中按上,下
WIND GODHAND	踏前中按下,上
LIGHTNING GODHAND	踏前中按下,上+下
ABIS SPIN	踏前中按下,下,下

◆投技

STRETCH THROW	面向敵人正面時按上+下+G
TOWER BRIDGE	面向敵人正面時按上+下+G,緊按上
NECK CRUSH	面向敵人左方時按上+下+G
MOON DIVE	面向敵人右方時按上+下+G
POWER ARM THROW	面向敵人背面時按上+下+G
SPINNING PILE	控桿迴轉一圈按上+下+G

◆必殺技

ARM GUN	必
DOUBLE ARM GUN	必,必
TRIPLE ARM GUN	緊按必
PUT MINE	走動中按必
ROLLING SET MINE	前滾中按必
GRENADE THROW	跳躍中按必
SUICIDAL GRENADES	控桿迴轉一圈+必
ARM HAMMER	必殺技棒沒有後按必

◆JUST FRAME技

HELL SPIN ELBOW	下+必,J上
DIVIDE COMBINATION	踏前中按上,下,J上
BOOMERANG HOOK · LIGHT	下+必,下,J上
FINAL IMPACT	上,上,J上,上,上,上,J上,上,J上,上,上,上,G

鬼子母神陽子（YOKO.Y）

◆連攜技

捶突	上
連捶天腳	上,上,上
連捶旋拂	上,上,下
水仙	上,下
平手打	上,必
喝入	上,必,上,上,上,上
滿月	上+下
砲矢蹴	上+必
脛蹴	下
旋天連腳	下,上
二旋煩墜	下,下,上
二旋還魂	下,下,必
連旋拂	下,下,下
嘲	下+必
嘲平手	下+必,上
余裕	下+必,上+下
八分月	G+上
旋拂	G+下
地旋飛翔腳	G+下,上,上,上,上
陽昇蹴	G+上+必
迦樓羅蹴	G+下+必
螺旋蹴	控桿轉4分1圈+上
神風	於高處時按上+下
三日月	站立途中按上
輪迴掌	站立途中按上+必
輪盤蹴	站立途中按G+上
輪迴黃泉平坂	站立途中緊按上+必（防禦不能）
鬼子母神蹴	步行中按上,上,上,上,上,上
天地連腳	走動中按上,下
天空三連腳	走動中按上,上,上
流滑腿	走動中按下
石弓跳	走動中按上+下
裏滿月	走動中按G,上
疾風月	走動中按G+上
鷹落	蹲下時按上
旋拂	蹲下時按下
九分月	踏前中按上
獻佛蹴	踏前中按下,上
蹴鞠浮	踏前中按下,下
裏打・陽	踏前中按下,上,下
裏打・半陽	踏前中按下,上+下
裏打・陰	踏前中按下,下,上

◆投技

幹落	面向敵人正面時按上+下+G
合氣	面向敵人正面時按上+下+G,緊按下
破顏刈首	面向敵人右方時按上+下+G
霞	面向敵人左方時按上+下+G
卷身刈首	面向敵人左方時按上+下+G,緊按上或下
腕固背轉落	面向敵人背面時按上+下+G
平手首折	控桿迴轉一圈按上+下+G
當身投	上+下+必

◆必殺技

鬼子母神式YOYO	必
寸心玉	跳躍中按必
成敗	緊按必
狂犬之散步	緊按必,緊按下
世界一周	控桿轉4分1圈+必
平手打	必殺技棒沒有後按必

◆JUST FRAME技

佛罰降臨	上,上,J下,上,上,J上,上,上,上,上,J下,下



佐助（SASUKE）



◆連攜技

劍擊	上
連擊斬	上,上,上
連擊旋腳	上,上,下
酷連刃	上,上,上,下,上
弧轉昇	上＋下
雙弧昇	上＋下,上＋下
雙弧斬	上＋下,上＋下,上
地擊斬	上＋必
擊斬登龍	上＋必,上
斧刃腳	下
斧刃落踵轉腳	下,上,上
地閃	下＋必
地閃突	下＋必,下
枝折	G+ 上
砂塵	G+ 下
登腳	G+ 上＋必
兜割	G+ 下＋必
雙弧陣	G+ 下,上
空斬腳	走動中按 G,上
獨樂之舞	控桿迴轉一圈按上或下（按必可跳躍）
顎打．左	控桿向右轉 4 分 1 圈＋上
顎打．右	控桿向左轉 4 分 1 圈＋上
獨飯綱	於高處時按上＋下
倒跳腳	踏前中按下,上
倒掃腿	踏前中按下,下
砂煙	踏前中按下,下,上
登龍斬	站立途中按上
祈念斬	蹲下時按上,上,上
溝打	步行中按上
弁慶打	步行中按下
水蜘蛛	步行中按下,下
連面斬	走動中按上,上,上
滑蹴	走動中按下
落踵	走動中按上＋下

◆投技

登龍落膝	面向敵人正面時按上＋下 +G
背面取	面向敵人正面時按上+下+G,緊按上或下
頭蓋割	BACK DROP 後按 G
滅殺之舞	2 次 BACK DROP 後按 G
參烈蹴	面向敵人左方時按上＋下 +G
火九頭龍投	面向敵人右方時按上＋下 +G
月影投	面向敵人背面時按上＋下 +G
百舌鳥落	控桿迴轉一圈按上＋下 +G
移身之術	敵人向你攻擊時按上＋下＋必
寢	上＋下＋必（必殺技棒回復）

◆必殺技

手裏劍	必
螺旋大手裏劍	緊按必
燕落	必,上
MAKIBISHI	必,下
瞬動擊	走動中按必
煙幕	跳躍中按必
地擊斬	必殺技棒沒有後按必

◆JUST FRAME技

幻地閃	上＋必,擊中時立即按下
連擊幻龍	上,上,上途中,J 上
龍昇連擊鬥舞	緊按上,J 上,上,上,上,J 下

NASEEM（PRINCE）

◆連攜技

JAB	上
BREAK COMBINATION	上,下,上
CRUSH COMBINATION	上,下,下
SCISSORS CRUSH COMBINATION	上,上,下,上
SCISSORS COMBINATION	上,上,下,下
BONE CRUSH COMBINATION	上,上,上,下,上
BONE BREAK COMBINATION	上,上,上,下,下
BODY BREAK CRUSH	上,上,上,上,下,上
BODY BREAK SHOT	上,上,上,上,下,下
HALF KILLING	上,G+ 上,上
JUMPING KNEE	上＋下
HURRICANE STRAIGHT	上＋下＋必
HAMMER KNUCKLE	上＋必
SCISSORS KICK	下,上
DOUBLE LOW KICK	下,下
BREAK STRAIGHT	G+ 上
HURRICANE LOW KICK	G+ 下
SABER ．TACKLE ROLLING	G+ 下＋必
SKY KICK	G+ 上＋必
BACK TURN KICK	走動中按 G,上
LEFT SALK ．CRAB	控桿向右轉 4 分 1 圈＋上
RIGHT SALK ．CRAB	控桿向左轉 4 分 1 圈＋上
HIGH SPIN KICK	控桿迴轉一圈按上
FLYING BODY ATTACK	於高處時按上＋下
LEFT BOOMERANG HOOK	敵人蹲下時控桿拉←,G+上
LEFT BOOMERANG UPPER	敵人蹲下時控桿拉←,G+上,上
RIGHT BOOMERANG HOOK	敵人蹲下時控桿拉→,G+ 上
RIGHT BOOMERANG ELBOW	敵人蹲下時控桿拉→,G+上,上
CRUSH BOOMERANG	敵人蹲下時控桿拉→,G+上,G+ 上,→上,下,上
CRUSH BOOMERANG KNEE	敵人蹲下時控桿拉→,G+上,G+ 上,→上,下,上＋下
CRUSH BOOMERANG LOW	敵人蹲下時控桿拉→,G+上,G+ 上,→上,下,下
BREAK BOOMERANG	敵人蹲下時控桿拉→,G+上,G+ 上,→上,上,下,上
BREAK BOOMERANG KNEE	敵人蹲下時控桿拉→,G+ 上,G+ 上,→上,上,下,上＋下
BREAK BOOMERANG LOW	敵人蹲下時控桿拉→,G+上,G+ 上,→上,上,下,下
CRUSH HOOK	踏前中按下,上
LOW BOOMERANG HOOK	踏前中按下,下
KNEE ATTACK	蹲下時按上
TRIPLE KNEE ATTACK	蹲下時按上,上,上
ROCKET UPPER	站立途中按上
FINISH UPPER	站立途中緊按上（防禦不能）
HIGH KICK SHOT	步行中按上
DEATH HAMMER ONE	走動中按上
TRIPLE DEATH HAMMER	走動中按上,上,上,上
SLIDING	走動中按下
CROSS ATTACK	走動中按上＋下

◆投技

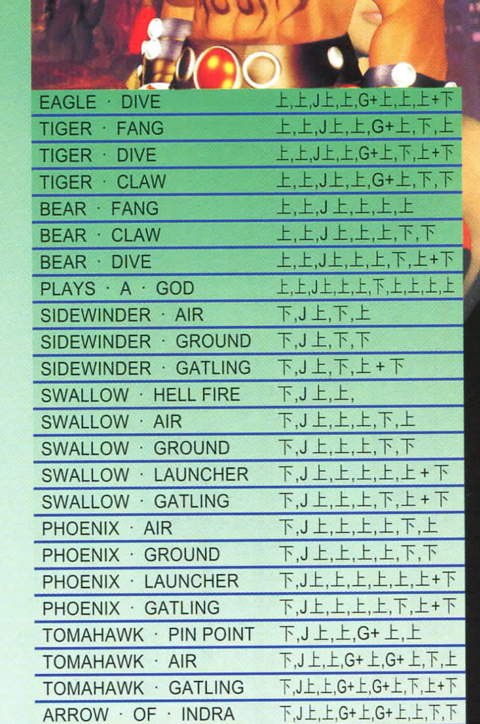
ARM LOCK HOLD	面向敵人正面時按上+下+G
ARM LOCK ELBOW CRUSH	面向敵人左方時按上+下+G
ARM LOCK KNEE BREAK	面向敵人右方時按上+下+G
BACK ROLLING CRUSH	面向敵人背面時按上+下+G
KNEE BREAK ONE	控桿迴轉一圈按上＋下 +G
KNEE BREAK TWO	膝蹴後按 G
FINISH KNEE BREAK	DOUBLE 膝蹴後按 G

◆必殺技

DEATH FIRE	必
DEATH PELLET FIRE	緊按必
TAP	必殺技棒沒有後按必

◆JUST FRAME技

HURRICANE ．GATLING	上,上,J 上,下,上＋下
HURRICANE ．AIR	上,上,J 上,下,上
HURRICANE ．GROUND	上,上,J 上,下,下
SNAKE KILLER	上,上,J 上,上,下
EAGLE ．CLAW	上,上,J上,上,G+上,上,上



EAGLE ．DIVE	上,上,J上,上,G+上,上,上+下
TIGER ．FANG	上,上,J上,上,G+上,下,上
TIGER ．DIVE	上,上,J上,上,G+上,下,上+下
TIGER ．CLAW	上,上,J上,上,G+上,下,下
BEAR ．FANG	上,上,J 上,上,上,上
BEAR ．CLAW	上,上,J 上,上,上,下,下
BEAR ．DIVE	上,上,J上,上,上,下,上+下
PLAYS ．A ．GOD	上,上,J上,上,上,下,上,上,上,上
SIDEWINDER ．AIR	下,J 上,下,上
SIDEWINDER ．GROUND	下,J 上,下,下
SIDEWINDER ．GATLING	下,J 上,下,上＋下
SWALLOW ．HELL FIRE	下,J 上,上,
SWALLOW ．AIR	下,J 上,上,上,下,上
SWALLOW ．GROUND	下,J 上,上,上,下,下
SWALLOW ．LAUNCHER	下,J 上,上,上,上,上＋下
SWALLOW ．GATLING	下,J 上,上,上,下,上＋下
PHOENIX ．AIR	下,J 上,上,上,上,下,上
PHOENIX ．GROUND	下,J 上,上,上,上,下,下
PHOENIX ．LAUNCHER	下,J上,上,上,上,上,上+下
PHOENIX ．GATLING	下,J上,上,上,上,下,上+下
TOMAHAWK ．PIN POINT	下,J 上,上,G+ 上,上
TOMAHAWK ．AIR	下,J 上,上,G+ 上,G+ 上,下,上
TOMAHAWK ．GATLING	下,J上,上,G+上,G+上,下,上+下
ARROW ．OF ．INDRA	下,J上,上,G+上,G+上,上,下,下

韓 大韓（HAN DAEHAN）

◆連攜技

招式	指令
KILLING JAB	上
KILLING BLADE	上,上,下
FAN SHAPE COMBINATION	上,上,上,上,上
FAN BLADE COMBINATION	上,上,上,下,上
HEEL SLICE	上 + 必
BLADE KICK	下
LINK KICK	下 + 必或蹲下時按下或步行中按下
LINKING SQUARE CLAW	下 + 必,上或蹲下時按下,上
SWALLOW HUNTING	下 + 上
SWALLOW SLICE	下 + 上,上
EAGLE HEEL	G+ 上
SPIN KICK	G+ 下
JAVELIN COMBINATION	G+ 下,上,上
DEATH FRAIL	G+ 下,下,下,下
ULTIMA HEEL	上 + 下 + 必（防禦不能）
FEATHER KICK	G+ 上 + 必
LANDING BIRD	G+ 下 + 必
REVERSE HEEL	走動中按 G,上
TURN HEEL	控桿轉 4 分 1 圈 + 上
DESPERATE ATTACK	於高處時按上 + 下
FRAIL KICK	踏前中按下
RAPIER KICK	踏前中按上
TOE AXE	蹲下途中按上
AXE HEEL	蹲下途中按上,上
TURN LANCE KICK	站立途中按上
LANCE HEEL	站立途中按上,上
HALT BIRD KICK	步行中按上,上,上
DOUBLE GRAVE	步行中按下,上
HUNTING TOMAHAWK	走動中按上,上,上
LANDING CLAW	走動中按上
NO SWERVE PICKING	走動中按上,G+上,上,上,上,上
GROUND CHACLAM	走動中按下
SLING KICK	走動中按下 + 上
SLING SHOOK	走動中按下 + 上,下
GROUND SHOOT	走動中按 G+ 下
RIGHT · SQUARE CLAW	緊按 G+ 上
LEFT · SQUARE CLAW	必殺技棒沒有後按必

◆獨腳站（RIGHT · SQUARE CLAW或LEFT · SQUARE CLAW）時

招式	指令
CLAW BEAT	上
CLAW PICK COMBINATION	上,上,上,上,上,上,上,上
PICK SWITCH	上,下,上,上,上,上
SWITCH KICK（RIGHT ←→ LEFT）	下（按數下可以轉用另一隻腳來站）
SWITCHING COMBINATION	下,上,上,上,上
TRIPLE WINGER	G+ 上,上,上
TRIPLE FLATTER	G+ 上,下,上

◆投技

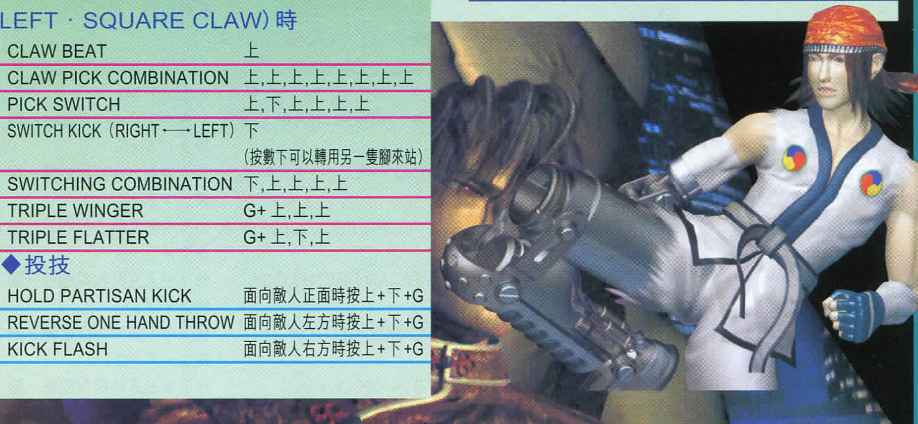
招式	指令
HOLD PARTISAN KICK	面向敵人正面時按上 + 下 +G
REVERSE ONE HAND THROW	面向敵人左方時按上 + 下 +G
KICK FLASH	面向敵人右方時按上 + 下 +G
FLASH GUILLOTINE	面向敵人右方時按上 + 下 +G,足拂中按 G
INFERNO	面向敵人背面時按上 + 下 +G
ARM GATON	控桿迴轉一圈按上 + 下 +G
APOCALYPSE	顏面蹴連按後按 G

◆必殺技

招式	指令
KOREA	
10 號	緊按必

◆JUST FRAME技

招式	指令
INJURY FRAIL	下,下,J 下,上
DYING FRAIL	下,下,J 下,下
COMBO GAINFUL	上,上,上,J上,上,上,上,上,上
COMBO BLOOD HOUND	G+下,下,J上,上,上,上,上,上,上
COMBO HERCULES	G+下,下,J上,下,上,上,上,上,上
COMBO PATRIOT	走動中按上,上,J 上,上,上,上,上



JO（狼少女）

[註：(A)使用時將控桿拉向後，就可以轉化成衍生技／(B)使用時將控桿拉左右，就可以停止移動／(AB)代表上方(A)(B)都可以／(X無限)是代表這一下可以重複再次輸入]

◆連攜技

招式	指令
NATURE KNEE	上
PRISONER KICKS	上,上,上(A)
DOUBLE HIGH LOW KICK	上,上,下
DESERT KICKS	上上下上(A)
PLAYING HIGH	上,下,上
PLAYING LOW	上,下,下(A)
TYR STRIKE	上 + 下
WING KICK	上 + 必
ILLUSION FANG	上 + 必,上,上
HORN BREAK BITING	上 + 必,下,下(A)
HORN BREAK HEAVY	上+必,下,下(A),上,上(A),上(A)
HORN BREAK OUT LAZY	上+必,下,下(A),上,上+下,上+下
HORN BREAK PANIC	上+必,下,下(A),上,上+下,下(B)
WILD SONIC	上 + 下 + 必
SONIC DIAMOND	上 + 下 + 必,連按必
NATURE LOW	下(B)
JAIL COMBINATION	下(B),上(A),上,上,上
ARREST KICKS	下(B),上(A),上,下
DETAIN KICKS	下(B),上(A),下
CAPTURE KICKS	下(B),下,上,上(A),上(A)
AMAZING COMBINATION	下(B),下,上,上+下,上+下
HALLUCINATION KICKS	下(B),下,上,上+下,下(B)
WICKET KICKS	下(B),下,下(A),上(A)
DANGER ANKLE	下 + 必
DANGER DANCE	下 + 必,上
RIP SPIN COUNT	G+ 上,(A),上(A),上
RIP SPIN NUMBER	G+ 上(A),下(A),上(A)
KILO RIP COUNT	G+ 上(A),上 + 下(A)
MEGA RIP COUNT	G+ 上(A),G+ 上(A),上 + 下(A)
GIGA RIP COUNT	G+ 上(A), G+ 上(A),G+ 上(A),上 + 下(A)
SPINNING FANG	G+ 下(A),上(A)
TARN KICK	G+ 上 + 必
RETURN EARTH	G+ 下 + 必
CRASH FEINT	控桿轉 4 分 1 圈 + 上
DESTRUCTION SPIN	控桿迴轉一圈按上
RECKLESS ATTACK	於高處時按上 + 下
ARROW KICK	站立途中按上
BEAST ARROW	站立途中按上,上 + 下
BRAIN PLAY	步行中按上(A),上
CROSS BOW ARROW	走動中按上
GLIDE KICK	走動中按下
CREW DYNAMITE	走動中按上 + 下
GREAT SCISSORS	走動中按上 + 下,上
LUNATIC DANCE	走動中按上 + 下,下
TURN BACK KICK	走動中按 G,上
HUNTING TWIN	蹲下時按上,上
DOUBLE LOW & ONE HAND KICK	蹲下時按下(AB),下,上
REJOICE DANCE	蹲下時按下(AB),下,上,下(B),上(A),上(A),上,上
REJOICE LOW	蹲下時按下(AB),下,上,下(B),上(A),上(A),下
ETERNITY DANCE	蹲下時按下(AB),下,上,下(B),上(A),下
KERBEROS COMBINATION	蹲下時按下(AB),下,上,下(B),下,上,上(A),上(A)
LAZY DANCING	蹲下時按下(AB),下,上,下(B),下,上,上 + 下,上 + 下
HOUND COMBINATION	蹲下時按下(AB),下,上,下(B),下,上,上 + 下,下(B)
FERAL COMBINATION	蹲下時按下(AB),下,上,下(B),下,下(A),上(A)
WILD BOW KICK	踏前中按下（緊按 G),上
WILD BLOOD	踏前中按下（放開 G),上
ROLLING HUNTING	踏前中按下,下

◆背向狀態時衍生技

招式	指令
MAD KICK	背向敵人時按上 + 下
DIRTY LOW	背向敵人時按下(B)

◆投技

招式	指令
NECK HOOKING THROW	面向敵人正面時按上 + 下 +G
HOUND REJECT	面向敵人正面時按上 + 下 +G,緊按上
ARM HOOKING THROW	面向敵人正面時按上 + 下 +G,緊按下
FACE SMASH VIOLENCE	面向敵人左方時按上 + 下 +G
MOON SAULT KNEE DIVE	面向敵人右方時按上 + 下 +G
FACE STEP	面向敵人背面時按上 + 下 +G
INCREDIBLE THROW	面向敵人背面時按上 + 下 +G,緊按上
RAGNAROK	控桿迴轉一圈按上 + 下 +G

◆必殺技

招式	指令
CHANGE FORM（狼←→人的形態變化）	必
WOLFANG KICK	變身後按上
WOLFANG NAIL	變身後按下
HARD ASARTO	變身後按上 + 下
INSULT KICK	變身後,背向敵人時按上
GA WON ATTACK	變身後,走動中按上 + 下
LUNATIC HIGH	必殺技棒沒有後按必

◆JUST FRAME技

招式	指令
HORN BREAK DREAD	上+必,下,下(A),上,上+下,J上
SURPRISE COMBINATION	下(B),下,上,上 + 下,J 上
JUST INFINITY	G+ 上(A),G+ 上(A),G+ 上(A),J 上(A／X 無限),上 + 下(A)
REVENGE COMBINATION	蹲下時按下(AB),下,上,下(B),下,上,上 + 下,J 上
SONIC BOUND	背向敵人時按 J 上



DASHER 豬場（DASHER INOBA）

◆連攜技

技名	指令
CHOP	上
TRIPLE CHOP	上,上,上
熱血 CHOP	緊按上（防禦不能）
ROLLING UPPER	上＋下
KNUCKLE PART	上＋必（防禦不能）
LOW KICK	下
魂心 LOW KICK	緊按下,下
TURN LOW KICK	下＋必
唐竹割	G+上
悶絕唐竹割	緊按 G+上（防禦不能）
地獄突	G+上,緊按G一直不放(防禦不能)
虫尻	地獄突中按必
足拂 LOW KICK	G+下
骨法浴蹴	G+下＋必
BACK TURN KICK	走動中按 G,上
左延髓斬	控桿向右轉 4 分 1 圈＋上
右延髓斬	控桿向左轉 4 分 1 圈＋上
FLYING ELBOW DROP	於高處時按下＋上
Dah UPPER	站立途中按上
FRONT KICK	蹲下時按上
猛烈 FRONT KICK	蹲下時緊按上
爆烈 DOUBLE KICK	蹲下時緊按上,上
根性平手	踏前中按下,上（防禦不能）
必勝 STOMPING	踏前中按下,下
KNUCKLE BOMBER	步行中按上
DASHER LARIAT	走動中按上
DROP KICK	走動中按上＋下
ALI KICK	走動中按下,下,下
DASH 延髓	走動中按 G+上

◆投技

技名	指令
HEAD BUTT	面向敵人正面時按上＋下＋G
HEAD BUTT TWO	頭突之後按 G
HEAD BUTT THREE	連續頭突之後按 G
DASHER SCREW DRIVER	面向敵人正面時按上＋下＋G,緊按上
NECK SCISSORS WHIP	面向敵人正面時按上＋下＋G,緊按下
腕十字固	面向敵人左方時按上＋下＋G
TIGER LEG LOCK	面向敵人右方時按上＋下＋G
INDIAN DEATH LOCK	TIGER LEG LOCK 後按 G
INDIAN DEATH LOCK TWO	INDIAN DEATH LOCK後按G
鎌固	2次INDIAN DEATH LOCK後按G
DRAGON SUPLEX	面向敵人背面時按上＋下＋G
卍固	面向敵人背面時按上＋下＋G,上或下
CAPTURED	下＋上＋必（右KICK的當身）
DASHER BUSTER	控桿迴轉一圈按上＋下＋G

◆DOWN投技

技名	指令
SLEEPER HOLD	仰向中上方時控桿迴轉一圈按上＋下＋G
SCORPION DEATH LOCK	仰向中下方時控桿迴轉一圈按上＋下＋G
CHICKEN WING FACE LOCK	仰向中左方時控桿迴轉一圈按上＋下＋G
FIGURE FOUR LEG LOCK	仰向中右方時控桿迴轉一圈按上＋下＋G
INDIAN DEATH LOCK	伏下中上方時控桿迴轉一圈按上＋下＋G
CAMEL CLUTCH	伏下中下方時控桿迴轉一圈按上＋下＋G
STRANGLE FOLD	伏下中左方時控桿迴轉一圈按上＋下＋G
BOW & ARROW	伏下中右方時控桿迴轉一圈按上＋下＋G
POWER BOMB	INTERRUPT 後按 G
DASHER BUSTER	控桿迴轉一圈按上＋下＋G

◆敵人DOWN中的投技

技名	指令
DRAGON SUPLEX	仰向中上方時按必
GIANT SWING	仰向中下方時按必
TOMB STONE DRIVER	仰向中左方時按必
閂栓 SUPLEX	仰向中右方時按必
閂栓 SUPLEX	伏下中右方時按必
DOUBLE ARM SUPLEX	伏下中上方時按必
起接時 BACK DROP	伏下中下方時按必
TIGER DRIVER	伏下中左方時按必
TIGER DRIVER	伏下中右方時按必
HOMING BODY PRESS	空中降下中按必
DASHER SCISSORS	必殺技棒沒有後按必

◆必殺技

技名	指令
DASHER BOMB	必
FINAL DASHER	緊按必
DASHER HEAD BUTT	必,走動中按上＋下
鬥魂 STANCE	必,上

◆JUST FRAME技

技名	指令
壯絕 KNUCKLE PART	上＋必,J上,J上（防禦不能）



李書文（LEE SHUWEN）

◆連攜技

技名	指令
沖捶	上
轉身打掌	上,上,上,上
向捶掃腿	上,下
捶腿昇捶	上,下,上
捶腿跪膝	上,下,下
鐵山靠	上＋下
降龍	上＋下＋必
激降龍	緊按上＋下＋必
猛虎硬爬山	上＋必
闖步	上＋必之後,控桿拉←或→
爬山降捶	上＋必,上,上
地掃腿	下或下＋必
地掃天捶	下,上
地掃跪膝	下,下
虎撲	G+上
暗脛	G+上,放開 G
前掃腿	G+下
天腳	G+上＋必
圈抱掌	控桿轉 4 分 1 圈＋上
体當	於高處時按上＋下
崩捶	站立途中按上
翻背纏絲	站立途中按下
裡門頂肘	站立途中按上＋下
伏虎打開	步行中按上,上
伏虎倒擊打掌	步行中按上,上,上
伏虎擊壁靠	步行中按上,上,G,上
左端腳	走動中按上
連環腿	走動中按上,上
滑掃腿	走動中按下
穿疾步	走動中按上＋下
鐵山靠	走動中按 G,上
穿弓腿	踏前中按下,上
腓襲腳	踏前中按下,下
躍掃翼頂	踏前中按下,下,上
体崩	踏前中按下,必
崩身打掌	踏前中按下,必,上

◆投技

技名	指令
大纏崩捶	面向敵人正面時按上＋下＋G
進步里胯	面向敵人正面時按上＋下+G,緊按上
鶴子栽肩	面向敵人左方時按上＋下＋G
六大開胯	面向敵人右方時按上＋下＋G
激山靠	面向敵人背面時按上＋下＋G
貼山靠	控桿迴轉一圈按上＋下＋G

◆必殺技

技名	指令
神槍	必
神槍二段	必,必
天神擊槍	緊按必時按上
地神擊槍	緊按必時按下
命破神槍	緊按必
降下槍	跳躍中按必
旋風槍	控桿迴轉一圈按必
打開	必殺技棒沒有後按必
打開川掌	必殺技棒沒有後按必,上

◆JUST FRAME技

技名	指令
闖步鐵山靠	上＋必之後,控桿拉←或→,J上
圈抱頂肘	控桿轉 4 分 1 圈＋上,J上
伏虎攻幻靠	步行中按上,上途中將控桿拉←或→,J上
掃翼頂	蹲下時按下,J上
崩身幻山靠	踏前中按下,必,控桿拉←或→,J上



CLOUD STRIFE

◆連擕技

SOLDIER JAB	上
SOLDIER HIGH LOW	上,下
SOLDIER CHAIN	上,上,下
神羅式 CHAIN · K×K	上,下,下,上
神羅式 CHAIN · DEATH DROP	上,上,上,上
SOLDIER KNEE	上+下
SOLDIER ELBOW	上+下+必
DEATH DROP SHOT	上+下+必,上
SOLDIER HOOK	上+必
神羅式 CHAIN · WHEEL	上+必,上,上
神羅式 CHAIN · JEALOUSY	上+必,上,下
SOLDIER LOW KICK	下
SOLDIER ORIGINAL	下,下,上
NEEDLE LOW	下+必
SOLDIER HIGH KICK	G+ 上
SOLDIER FEINT · RIGHT	控桿向右轉4分1圈+上
SOLDIER FEINT · LEFT	控桿向左轉4分1圈+上
CHAOS ATTACK	於高處時按上+下
LOW SPIN ATTACK	蹲下途中按下或下+G
魔晃拳	踏前中按下,上
COOL KICK	站立途中按上
BACK TURN KICK	走動中按 G,上
AIR BUSTER	走動中按上
SLIDE BUSTER	走動中按下
SOLDIER TACKLE	走動中按上+下

◆投技

FRONT SUPLEX	面向敵人正面時按上+下+G
HOLD SLASH	面向敵人正面時按上+下+G,緊按上或下
SIDE THROW	面向敵人左方時按上+下+G
FALL NECK	面向敵人右方時按上+下+G
破晃投	面向敵人背面時按上+下+G
超究武神霸斬	控桿迴轉一圈按上+下+G

◆必殺技

拔劍	必
METEOR RAIN	緊按必

◆拔劍後的必殺技

神羅 一之太刀	上
BUSTER SWORD CHAIN	上,上,上
神羅 二之太刀	下
HARD BREAKER	下,下,下
SEPHIROTH COMBO（INCOMPLETE）	上+下,上,上,上
RUNE BREAK CHAIN	上+下,下,下,下
BREAK BAR	上+下,G+ 上
凶斬	上+下,上,上,J 上
BUTTERFLY EDGE	G+ 上,上,上
CRIME SLASH	走動中按 G+ 上
CRIME HAZARD	走動中按 G+ 上,上
CRIME MIRAGE	走動中按G+上動作中按下
釘棒斬	必殺技棒沒有後按必

◆JUST FRAME技

COOL CHAIN	上,下,J 上
SACKS CHAIN	上,上,下,J 上,上
COOL SHOT	下,J 上
神羅式 CHAIN · ALPHA	上+必,上,下,J 上,上
神羅式 CHAIN · BLASTY	G+ 上,上,J 上
SACKS SHOT	蹲下途中按下或下+G,J 上,上

TIFA LOCKHART

◆連擕技

ZANGUN 流 JAB	上
伸懶腰 PUNCH	上,上
DOUBLE PUNCH SIDE KICK	上,上,上
ZANGUN COMBINATION	上,上,下,上
DRAGON CLAW	上+必,上
PUNCH LOW KICK	上,下
MISREAL CLAW COMBO	上,下,上
DOUBLE SOMERSAULT	上+下,上
DOLPHIN BLOW	上+下+必
DOLPHIN BLOW REAR	緊按上+下+必
ZANGUN 流 LOW KICK	下
TIGER CLAW	下,上
GROUND GRAB KICK	下+必
MIDDLE SOMER	上+下
STEP SOMER	G+ 上,上
CRYSTAL GRAB KICK	G+ 上,下
ZANGUN 流跳蹴	G+ 上+必
水面蹴	G+ 下
MOTOR DRIVE	G+ 下,上
ZANGUN 流浴蹴	G+ 下+必
CIRCLE KICK	控桿向右轉4分1圈+上
SHOOT KICK	控桿向左轉4分1圈+上
FLYING BODY PRESS	於高處時按上+下
ZANGUN 流 AERIAL SOMER	走動中按上,上,上
AVALANCHE TACKLE	走動中按上+下
ZANGUN 流 SLIDING	走動中按下
SIDE FAN KICK	走動中按 G,上
OVER SOUL	走動中按 G+ 下,上
DIA KNUCKLE KICK	站立途中按上
SEVEN'S HEAVEN	踏前中按上
OVER DRIVE	踏前中按上,下
OVER DRIVE PLUS	踏前中按上,下,上
REVERSE SAULT	踏前中按下,上
MASTER FIST	踏前中按上,下,必
GOD HAND	踏前中按下,必
METAL KNUCKLE SPIN KICK	踏前中按下,下

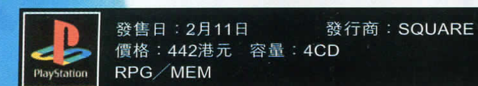
◆投技

METEOR DRIVE	面向敵人正面時按上+下+G
SOMERSAULT	面向敵人正面時按上+下+G,緊按上
掌打 RUSH	面向敵人正面時按上+下+G,緊按下
MOONSAULT PRESS	面向敵人左方時按上+下+G
HEAD LOCK THROW	面向敵人右方時按上+下+G
AVALANCHE DROP	面向敵人背面時按上+下+G
METEOR STRIKE	控桿迴轉一圈按上+下+G

◆必殺技

FINAL HEAVEN	必
HELL&HEAVEN	緊按必
FINAL HELL	緊按必,下
PLEMIUM HEART	拉控桿按必
PLATINA FIST	跳躍中按必
KEARURA	必殺技棒沒有後按必




PlayStation
發售日：2月11日
發行商：SQUARE
價格：442港元
容量：4CD
RPG／MEM


OFFICIAL PRODUCT

TEXT：古拉拉_B


FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII


© 1998 SQUARE CHARACTER DESIGNED BY: Tetsuya Nomura
※畫面全屬發開中的畫面

新人物、新G.F.陸續登場

LAGUNA的同伴（？！）×2，影響角色關係的關鍵

上期為大家介紹過久違了LAGUNA，這次就為大家介紹一下他作戰時的同伴吧！



是漁夫？是軍人？～ウォード・ザバック

年齡：25　身高：217CM
武器：「HARPOON」巨型魚叉

手上的巨型魚叉，令人感覺他像一個超硬派的人物，臉上的傷痕，或許是以前作戰時留下的。不過，他的長相比SQUALL來說……（笑）

可以使用「CHARGE IMMORTAL」（註）嗎？～キロス・シーゲル



年齡：23
身高：191CM
武器：「QATAR」卡塔爾求生刀

服飾打扮像一個傭兵多於一個正規軍人，不過外表和LAGUNA一樣，比較酷。另外，他和另一個新人物一樣都是隸屬ガルバディア軍，正是在體驗版中，和SQUALL一行人作戰的部隊……

註：那是某個以妖魔為主角的格鬥遊戲，其中一個角色的必殺技。

三人同行的照片



■照片中站在右邊的就是ウォード，站在中間的是キロス，最左邊的就是LAGUNA了。

不知這張照片是何時的呢？不過它和《FF VIII》中的人物關係，會有重要的影響。因為兩個主角（SQUALL和LAGUNA）現時來說可是未定一個關係，但是，如果確定了LAGUNA是隸屬ガルバディア的話，他們二人就可能是敵人了（體驗版中的作戰就是「GARDEN部隊」VS「ガルバディア」）。

不過，LAGUNA的設定為「正義的作家、以文筆去批判不正當的事」，相信正式的關係仍有待確定。

注目度100%！煥然一新的四隻G.F.！

史上最強的龍～バハムート

召喚技：メガフレア（給予敵人傷害）

持有／可修得ABILITY

COMMAND ABILITY：まほう、ドロー、G.F.
CHARACTER ABILITY：強搶（ぶんどる）、オートプロテス、步行中回復HP、攻擊力＋30%、魔力＋30%
G.F. ABILITY：召喚魔法＋10%、應援（おうえん）、G.F. HP＋10%
JUNCTION ABILITY：ABILITY×4
MENU ABILITY：禁斷魔法精製



大家可能已經望穿秋水，終於出現了。這可是《FF》系列中最強的召喚獸（G.F.），能在體內發生核融合變化，產生強大的能量然後投向敵人，造成極大的傷害。前作中除了バハムート外，還有「零式バハムート」等等強化版本，不知這次又如何呢？

魔法無限制～地獄之犬 ケルベロス

召喚技：反擊之狼煙（一TUNR內可以使用三次魔法）

持有／可修得ABILITY

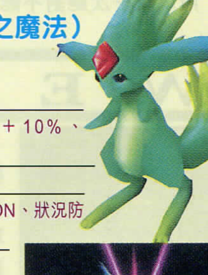
COMMAND ABILITY：まほう、ドロー、G.F.
CHARACTER ABILITY：攻擊力＋10%、速度＋20%、DOUBLE ITEM
G.F. ABILITY：G.F. HP＋10%
JUNCTION ABILITY：魔法防禦JUNCTION、速度JUNCTION、命中率JUNCTION、攻擊力JUNCTION
MENU ABILITY：時空魔法精製
PARTY ABILITY：警戒

於地獄之中，看守地獄之門的三頭犬亦成為G.F.之一，不過，這次它實在很有用，因為除了召喚技可以使角色於一TUNR內連續使用三次魔法外，還提供了「警戒」這個避免敵人偷襲的ABILITY呢。

可愛的寶石閃耀～カーバンクル

召喚技：紅寶石之光（可反射敵人之魔法）

持有／可修得ABILITY



COMMAND ABILITY：まほう、ドロー、G.F.
CHARACTER ABILITY：防禦力＋10%、HP＋10%、反擊（カウンター）
G.F. ABILITY：G.F. HP＋10%
JUNCTION ABILITY：魔力JUNCTION、HP JUNCTION、狀況防禦力JUNCTION、防禦力JUNCTION
MENU ABILITY：回復藥精製



一隻以防禦為主的G.F.，而且樣子十分可愛，真的想早點便擁有它。在LEVEL低時，它會是一個好幫手。狀況防禦愈強，受到敵人攻擊影響而進入不良狀態的機會便愈低。如果利用カーバンクル來好好鍛煉，各樣的防禦力都可變得很強。

力量滿點、大地的魔神兄弟～ブラザーズ

召喚技：兄弟仁義（將敵人吹飛，然後在空中將他們擊破）

持有／可修得ABILITY

COMMAND ABILITY：まほう、ドロー、G.F.、防禦（ほうぎょ）
CHARACTER ABILITY：HP＋10%、保護（かばう）
G.F. ABILITY：G.F. HP＋10%、召喚魔法＋10%、應援
JUNCTION ABILITY：攻擊力JUNCTION、HP JUNCTION、魔法防禦力JUNCTION、ABILITY×3



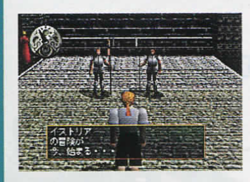
別開生面的一隻（一對？）G.F.，先由兄弟同時將敵人吹飛到空中，然後猜拳決定誰去攻擊……（真的有點兒那個）。但是論實力而言，這對兄弟會是很實用的G.F.，特別是「應援」和「防禦」這兩個ABILITY，前者在召喚G.F.時連打○可以令威力增加，而後者可以在一TURN內物理攻擊無效化。

製造商：HUDSON　　發售日：預定99年2月
售價：未定
RPG/MEM

TEXT BY：怪傑



可以自由創作的RPG？



今次HUDSON所公佈的RPG是一個非常特別的遊戲，因為其中會有很多地方是可讓玩者自由地去設定，包括主角的體型等等，而且還有「WES」和「CCS」兩個很特別的系統，現在就看看這遊戲有何有趣的地方

E D I T

由玩者來設定遊戲中主角的體型、髮型、能力和姓名等要素，就是這遊行最吸引的地方之一，不過玩者所設定主角的體型就會影響其敏捷度和體力值。除此之外，這遊戲的總劇本足足超過一百個，這是因為主角在進行時會有很多不同的任務和不同的談話回覆來改變故事的發展，即是說遊戲中會有很多分支，主角隨着故事發展而洐生出主角的人生，所以玩一次絕對不能體驗到所以劇本。



W E S 系統？



在這遊戲中會有一個名為「WES」的對話系統，現在就看看究竟有什麼特別。WES系統就好像我們在現實生活中以不同形式的句子來回應對方，都會產生出不同的效果，亦即是遊戲中的主角會有回應選擇，當中會有發怒、哭泣、微笑和拔出武器四個説話形式選項。



冒 險 者 協 會



在這遊戲中，每當主角到達不同的城鎮時，都需要到冒險者協會中進行登錄，這樣主角才可以在城鎮中找到工作。在每一個城鎮裏都會有一些工作需要主角去幹的，而每一次完成其工作亦都會取到應得的報酬。主角會因完成不同的工作而影響到主角的人生發展。

B A T T L E



在戰鬥的時候是會採用了立體多邊形來顯示，每當主角遇上敵人的時候，BATTLE便會開始，不過其戰鬥的優先權是由哪一個先發現對方取得。進行BATTLE的時候，主角就會以戰棋的形式來進行，而主角頭上就會兩行計，黃色的就是其生命力，而下面則是等待下一次攻擊的時間。在最初的時候，主角的攻擊力會比較弱，但從不斷的戰鬥中就可以使其LEVEL和攻擊力得到提升。

裝　備





在遊戲進行時，玩者通常都會購買不同的裝備來強化自己本身能力，如：攻擊力和防禦力等，而遊戲中會有名為「Costume Change System」的裝備變更系統。簡單來説，在遊戲進行時，電腦都會顯示主角現在身上所配帶的裝備外型和顏色，而玩者就可以在遊戲過程中看到配帶不同裝備的主角。

魔　法





在RPG遊戲中，魔法當然是一個非常重要的原素，而這遊戲亦都會有，不過其習得的方法亦都會和劍技同樣需要達成數個條件，而其中會夕闇之神聖魔法、伝承魔法和至高之神聖魔法等種類。



敵　人





由於遊戲的世界觀設定為中古時間，所以敵人的服裝亦都會以中古服飾為主。敵人方面，除了人類之外，亦都會怪物，每當擊倒他們時都可取得經驗值來提高主角的LEVEL。



製造商：SNK　容量：CD-ROM　發售日：99年2月25日
記憶：未定　售價：328港元
MEM／FIG／2P



TEXT BY：小健健



其之一！大量遊戲模式

在PlayStation版中，除了有像街機模式的「STORY MODE」外，還有只得4場戰鬥的「SHOT MODE」、可以讓你跟朋友他打到你死我活的「對戰MODE」、體力會根據時間而減少的「SUDDEN DEATH MODE」、還怎可少得讓你練連續技的「TRAINING MODE」呢？

而值得注意的是，在OPTION設定中，更有一個「4格MODE」。唔？莫非這是一個有四格漫畫看的模式？

PlayStation版的原創元素！！

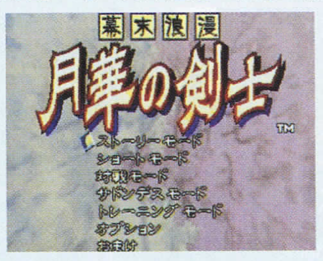
這陣子剛推出了業務用遊戲——《幕末浪漫第二幕 月華之劍士》，大家有沒有玩呢？然而那邊廂，這遊戲的上一集——《幕末浪漫 月華之劍士》的PlayStation版即將要於來年2月推出啦。

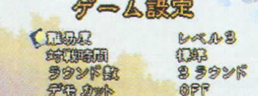
而且在這個PlayStation版，開發商就加入了不少業務用版、甚至NEO GEO版都沒有的原創元素。現在就讓我為大家介紹一下吧。

其之二！角色烈傳

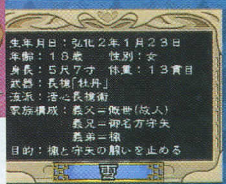
WELL，這是一個怎麼樣的模式來的呢？其實在這裏，就有齊那12個角色的資料，好像出生年月日、身高、體重、武器、流派、家族成員及參與這場戰鬥的目的。除此之外，還有該人物的BATTLE FILM MOVIE播映。對於初學早來說，大可看過這段MOVIE，看哪個角色合自己的STYLE，才去修練啊。

而除了這個角色烈傳模式外，在遊戲內還收錄了這遊戲的插畫。看起來，它們實在提供了不少重要資料給各玩者啊。











© SNK 1997
（以上全為開發中畫面）



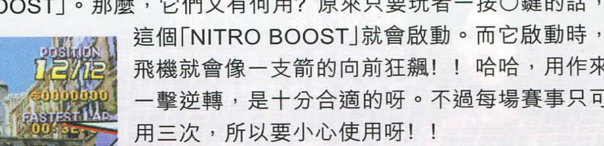
製造商：XING　容量：CD-ROM　發售日：99年3月4日
記憶：1個BLOCK　售價：5800日圓
MEM／RAC／2P／對應DURAL SHOCK

（以下全為開發中畫面）



以空中為競速舞台！！

賽車賽艇就試得多，是時侯玩玩以空中為競速舞台的賽飛機了！！其實這隻遊戲的玩法簡單過簡單，在遊戲中玩者就要駕着一架很有二次世界大戰味道的飛機，在各式各樣的3D空間內，以最快的時間走畢全程！！而本遊戲中，更有兩大特色：



其之一：NITRO BOOST！！

在每一場比賽中，每一架參賽飛機都有3個「NITRO BOOST」。那麼，它們又有何用？原來只要玩者一按〇鍵的話，這個「NITRO BOOST」就會啟動。而它啟動時，飛機就會像一支箭的向前狂飆！！哈哈，用作來一擊逆轉，是十分合適的呀。不過每場賽事只可用三次，所以要小心使用呀！！

其之二！！飛機的360度自轉！！

原來每一架飛機都有其獨特的特殊指令。若果玩者能輸入到這些特殊指令的話，那麼那飛機就會作一個360度的自轉！（飛行表演？）如果玩者的技術好、把飛機扭得漂亮的話，除了得到觀眾的歡呼聲之外，在比賽之後還可得到賞金！！所以，為了成為一個高技術的飛機師而努力吧。





© XING 1999 / METRO

新GAME介紹

生產商：KONAMI　發售日：1999年2月25日
售價：港幣328元　容量：CD-ROM
ACT/MEM/對應DUAL STOCK

TEXT：米奇

SILENT HILL
霧中小鎮驚魂陣陣

《BIO HAZARD》為動作式歷險故事開創了新路，各公司也相繼仿傚，不過高水準之作卻不多。即將在明年2月推出的KONAMI新作《SILENT HILL》，以意欲奪獎的精采CG和詭秘的氣氛，要帶領歷險遊戲迷進入更恐怖的境界。

充滿傳統鬼故事色彩的開場





早年喪偶的作家哈利與女兒薛妮露相依為命，在女兒七歲的這一天，哈利準備帶女兒到小鎮「寂靜之丘」去度假。在路上，哈利的車與同樣是到寂靜之丘辦案的女警絲比露擦身而過。不過，過了不久，哈利卻在路旁發現絲比露所乘的電單車，正在覺得奇怪之際，漆黑的山路中突然有一個女子橫過，哈利為了閃避那女子，車子失事掉到旁邊的山崖下，雖然哈利的車正翻落在靜寂之丘中，可是他卻發現女兒不見了，於是，哈利便在這個氣氛詭秘小鎮中展開找尋女兒的驚險旅程……



進入寂靜之丘的人們



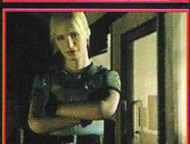
哈利．米遜

32歲的作家，妻子因病早逝，留下他與女兒相依為命。



薛妮露．米遜

剛好度過了七歲生日的哈利的獨女，在交通意外後便失去蹤影。



絲比露．貝妮

來自鄰鎮布拉馬的23歲女警，在哈利前赴寂靜之丘度假時剛好接到指示，奉命調查失去聯絡的寂靜之丘發生了甚麼事。

操作説明

○	調查
×	跑步（↑＋×：向前跑、↓＋×：彈後）
△	觀看地圖（在觀看地圖的時候按○來放大地圖）
□	開關照明用具
L1／R1	橫移動
L2	轉換視點
R2	準備攻擊（R2＋○：攻擊）

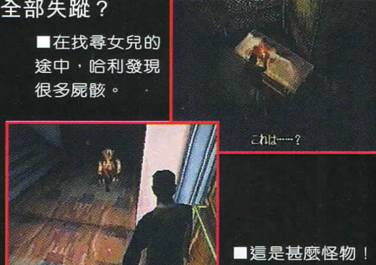
意欲突破過往作品的元素

霧中迷城危機重重

哈利等人來到的這個鎮是個充滿神秘色彩的地方，這裏白天被濃霧包圍，夜裏又漆黑一片，加上四野無人，為玩者加添一份壓迫感。除此之外，在鎮上還會發現很多可怕的屍骸和怪物，到底這個鎮發生了甚麼事而令鎮上居民全部失蹤？



■哈利在鎮中發現女兒的蹤影，可是她卻愈叫愈走，難度中了邪咒？



■在找尋女兒的途中，哈利發現很多屍骸。

■這是甚麼怪物！

鎮上人物行動詭秘

哈利在鎮上還遇到的第一個人，就是把他從怪物手中救出的女警絲比露，為了召集更多人手，她把手槍留給哈利便回到鄰鎮求援。除了她之外，哈利還在鎮上發現好幾個人，不過他們的行動都很神秘，似乎掌握小鎮起變的重要線索。



■麗莎．嘉蘭是哈利在鎮上發現的23歲護士，活潑性感的她可能是掌握事件的關鍵。

鏡頭效果氣氛恐怖

這個遊戲的場景是即時描算出來的，因此鏡頭變化較具彈性。在遊戲中我們常會見到很多在恐怖片常見的鏡頭效果，例如根據主角行動而改變角度的搖鏡效果，大大增強了遊戲的氣氛。此外，燈光和霞霧效果也做得很精采。



■這一連串畫面是一氣呵成的鏡頭，鏡頭隨着主角的行動而改變。

■這種傾斜的鏡頭效果在恐怖片中很常見，這種不安穩的角度可給觀眾帶來壓迫感。

戰鬥模式另有故事



除了正常的故事模式之外，我們試玩的體驗版還附有一個「BATTLE模式」，這個模式是以一間學校為舞台，而且也有要探索的物件，相信還會另有故事。在這個模式當中，哈利可以使用的武器除了手槍外，還有生果刀和動作行慢的水管。



■手槍、生果刀和水管是「BATTLE模式」中哈利最初可以選用的武器。

※遊戲畫面屬開發中版本



製造商：NAMCO　發售日：予定99年發售
價格：未定
STG

Present by：山寺良牙

ACE COMBAT 3 electrosphere
局勢仍然危急

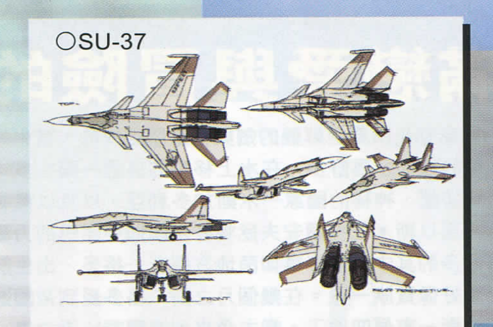
前言

不久前曾介紹過NAMCO將會推出新的空戰遊戲系列──《ACE COMBAT 3──Electrosphere──》，今次又有新的消息發放，現在再為各位報道。



新型機種

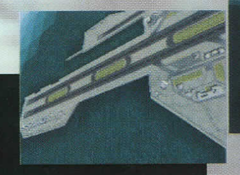
今次新出場的機種，外形十分像現役俄羅斯戰鬥攻擊機SU-37，不過看上去又好像不似，特別是機體後面的後燃器及後翼均好像比較大，可能是需要提高其活動性能而變化出來的改良版吧！

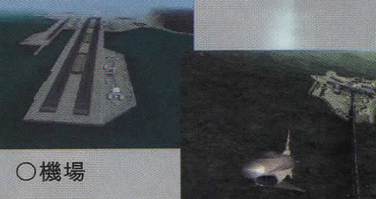


○SU-37

大型建築物終見雛形

上次介紹時，是刊出有關遊戲內建築物的插畫；而今次終於有實景出場，而且亦有一些從空中拍下的照片可讓讀者觀賞一下，今次所刊出的，就是遊戲中會出場的機場及洲際彈道導彈（IRBM）發射口。





○機場

○導彈發射口

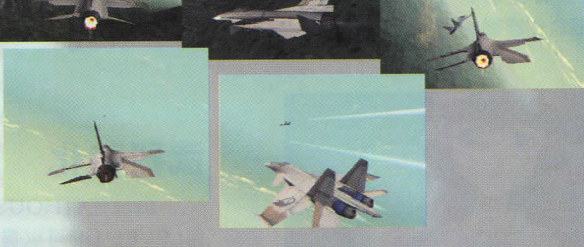
最新遊戲畫面入手

今次最新入手的畫面，除了有以上所說的外，亦有一些新機體有天空中戰鬥的情況，當中當然有上次介紹時出場的F-16改良版及今次介紹的SU-37。

從畫面上可看到，今次擊墜敵機時的場面比上集更加精彩，而且爆得更加燦爛。







以往的戰機遊戲，導彈射出去後，如果捉不到目標的話，便會一直飛至無限遠；不過今作的導彈去像有腦似的，如果捉不到目標的話，便會到處不自由主的飛，事實上這會是十分危險，因為之後導彈便會不理任何目標，只要盯到飛機的話便會追上去，可能分分鐘自己射出去的導彈會擊中自機的。





《ACE COMBAT 3──Electrosphere──》的片段？

最後便是刊出《ACE COMBAT 3──Electrosphere──》的有關片段，事實上這段可算是廣告的片段，是會帶出有關遊戲的世界觀，而這段片段亦會收錄於《R 4》的BONUS DISC內，想知道究竟從中的內容的話，便不容錯過了。











※畫面仍屬開發中

製造商：ATLUS 發售日：發售中
售價：5800日圓
RPG/MEM

TEXT BY:怪傑

サウザンドアームズ
Thousand Arms

充滿戀愛與冒險的旅程

這世界的不同國家都是由顏色鮮艷的劍與精靈所組成的，當中有融合了蒸氣文化與田園景色的杜勒多嘉舒多、在水上移動的島國—蘭古多、因貿易而繁榮的浮遊都市—莎蘭、神秘的國家—米斯加多利亞，以及以擁有強大的科學力量來支配世界的帝國迪亞諾巴。這個是少年—馬以斯•杜拉爾安夫拯救在帝國迪亞諾巴的力量恐怖支配下之人民的故事。主角—馬以斯是住在杜勒多嘉舒多的其中一個綠草如茵地方都市—格多，出生於一個世世代代都是精靈鍛治師的家族，而且這家族的生活就好像貴族一樣。在幾個月之前，格多受到帝國迪亞諾巴的突如其來的侵略，而令到技術和領地都被奪去，馬以斯一家便四散了。當主角來到波爾舒比街之後，馬以斯與女主角—蘇迪娜邂逅地碰見，而這樣冒險之門便打開了……

GIRL

在《Thousand Arms》裏，與女角約會會令到「よろしく度（愛情度）」提升的戀愛要素，與鑄劍的「MASTER SYSTEM」很有密切關係，之後詳細會作詳細的解説。





BATTLE

這個RPG的華麗戰鬥是採用2D和3D的映像表現，而戰鬥系統就採用了充滿緊張感的REAL TIME—「ANIMATION BATTLE」。玩者可以在深奧戰略性與敵人的表現中得到樂趣。





武器強化

由於在《THOUSAND》裏，除了角色LEVEL UP可以提高戰鬥能力，鑄煉武器亦都能夠，而且鑄煉途中更可能習得必殺技與魔法，所以鑄煉武器亦是這遊戲中的重要。



EVENT

進入EVENT畫面時，視點便會順暢地將畫面回轉來進入角色特寫畫面。在EVENT畫面中會以流暢的動畫來表現出角色的表情和動作。





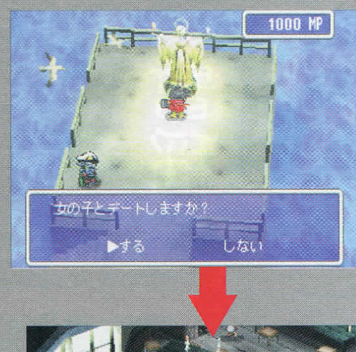




MOVIE

在EVENT畫面中的MOVIE是3D • CG與2D動畫組合而構成了《THOUSAND》的嶄新動感映像表現，這種超真實的映像表現、再加上大量凝造氣氛的BGM，真是令玩者的投入感大大提升。

約會過程



主角與城鎮中的女神像說話，便可以約會女孩和進行SETTING，而約會女主時，玩者亦可選擇送贈禮物和玩MINI GAME。每個城鎮的女神像位置都是可簡單地找到，因為神像會以紅點來表示的。和女神像談話後，便要選擇約會哪位女孩。不過，每次約會女孩時都需要使用一定的MP（MASTER POINT，每次打倒MONSTER都可取得），如約會同伴便要更多的MP。選擇女孩後，馬以斯的身後會出現女孩的公仔。當走到約會勝地時，她會問「在這裏約會好像」，如答應的話，便開始拍拖。拍拖EVENT時，女孩會問很多問題，主角就要選擇她喜歡的回覆，令約會時間增長，如果時間越長，就表示女孩與主角的約會越開心。每次約會都會令女孩的「よろしく度」增加，經過不斷重複又重複的約會，便能找住她的心。當愛情度到達一定的程度時，便利用MASTER SYSTEM來鑄造武器。





鑄煉武器

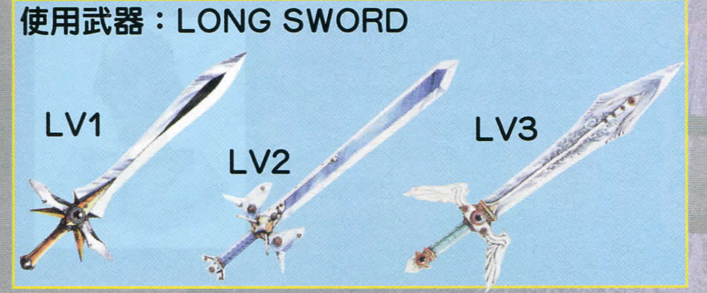
最初主角（玩者）就需要選擇和哪位女角一起鑄煉武器，不過要慎重考慮，因為這會影響寄宿在武器上的屬性和習得的魔法。其次就要選擇為哪一位鑄煉武器，在鑄煉時亦都會扣減MP，而約會亦都會同樣扣減MP，這裏就是其中一個大問題。馬以斯和女角鑄煉的時候，武器LEVEL的上限就會和它的持有者同級，如果持有者LEVEL越高，所鑄煉的武器就會越強。





馬以斯

使用武器：LONG SWORD



必殺技與精靈魔法



各個角色的特技都會分為必殺技和精靈魔法。這些特技可能在將劍鑄煉成精靈劍的過程中學會。除了角色在得到經驗值同時令自己LEVEL UP，而劍亦都可以透過鑄煉而提升LEVEL。相應劍的不同LEVEL是會令到各角色能夠使用新的必殺技。另一方面的精靈魔法是因寄宿不同的精靈能力而產生變化。事實上哪位女角與主角一起鑄劍都會影響劍本身的精靈屬性，所以使用精靈魔法時都會有所差異。精靈劍的鑄造除了會影響攻擊力和防禦力的能力數值之外，亦都會影響必殺技與精靈魔法的習得，以及形態與效果。



第一章



當馬以斯進入波爾舒比街後便立刻跌倒，同時卻聽到少女的悲鳴。當聽到女孩悲鳴不會袖手旁觀的馬以斯本想挺身而出幫忙的，不過反而被流氓打了一頓，而且家傳寶劍亦打斷。在蘇迪娜家中，被打暈了的馬以斯終於醒過來。蘇迪娜原來有一個和馬以斯同樣都是精靈鍛冶師的哥哥，而且告知主角如果能在荒廢的礦坑中找到礦石，便能修補折斷的賽劍。馬以斯勉強匆匆地走進滿佈怪物的廢坑裏。

第二章





馬以斯因為每日都見到一班少女包圍着扎比路，所以決定成為他的徒弟。後來，扎比路不但沒有幫馬以斯修補那把被打斷了的家傳寶劍，反而被他利用了，還經常將菜刀胡亂地飛向馬以斯，所以主角每日都過着慌張的生活。有一天，馬以斯被委託走到達比要塞辦一些事情，但那兒又再一次受到黑色軍團的襲擊。馬以斯親友—未沙的出現，總算將黑色軍團打退，不過蘇迪娜仍然覺得很不安。過了不久，在兩人面前出現了一位扎比路的弟子—舒密德。





製造商：JALECO　　發售日：未定
售價：未定
AVG
*圖片屬開發中畫面



新型海上空母竟成為喪屍樂園？！

《CARRIER》是JALECO宣佈為Dreamcast開發軟件後首隻遊戲，而當中最大的賣點自然是利用Dreamcast的強大機能來營造一個恐怖震慄的世界。此外，遊戲亦特別設計了一個名為「Multi Cast System」的遊戲系統，以增加遊戲的變化及耐玩性。

JACK(ジャック)

隸屬於海軍特殊部隊。今次則參加了對新型空母「ヘイムダル」災難調查的探索隊伍，不過在一次偶然的機會下，他竟然在空母乘員名單上發現了其弟弟的名字……？！

JESFER(ジャシファー)

海軍諜報部成員，因個人理由而自願參加是次調查行動。她一直都將男友的照片攜帶在身邊，並打算完成任務後與男友共偕連理。至於能力方面，她一直都是軍中優秀士兵之一，戰鬥力絕對不會比男士們遜色。





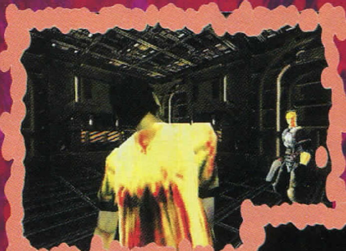
■JACK & JESFER。
(圖為Image畫面)



主要人物介紹

開始前，玩者首先要從2位男女主角(JACK/JESFER)中選擇一位來進行遊戲。至於遊戲的目的，就是對空母上所發生的事件進行調查，並且能夠成功地離開空母。

在調查過程中，竟然發現了大量因事故而變成了喪屍的母艦工作人員，並因而出現了"人屍大戰"！戰鬥的過程將會以實時進行，故非常考驗玩者反應及眼界。



■戰鬥以實時方式來進行。





■充滿迫力的戰鬥！

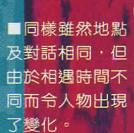
Multi Cast System

所謂「Multi Cast System」，就是指每一位角色均有其任務及故事。當玩者行動的時候，其他角色同樣會根據其任務而各自行動起來。這種遊戲系統，主要在於玩者行動出現變化時，其他隊員的行動亦同樣會出現變化。此外，就算玩者作出相同的行動，但若果時間不同的話，其結果也會有所分別。





■對話雖然相同，但由於地點不同而令人物出現的情況亦有所差異。



■同樣雖然地點及對話相同，但由於相遇時間不同而令人物出現了變化。

其餘主要隊員



LANG(ラング)

在海軍特殊部隊中為恐怖活動及諜報專家，於調查隊出發前一週才突然加入。由於他一向從事特殊任務，故此並沒有人知道他的來歷及過去。為人較自我中心，以刀作徒手攻擊是他最擅長的技倆。



BERG(バーグ)

隸屬於海軍統合特殊作戰指揮部，為今次災難特別調查隊的指揮官。身經百戰的他，其過去戰績早已成為軍中的傳奇。體形看來笨重的他，卻擁有一般兵士沒有的敏捷身手。昔日曾在戰場受傷的他，由於獲Dr.NOBLE的治療，因而與他成為生死之交的朋友。





Dr.NOBLE(Dr.ノーブル)

為災難特別調查隊的觀察員，一直希望能夠一睹最新型空母的風采。多年前，他發表過一篇有關「無存在神經鍵(synapse)論」而成為有機工程學權威之一。他希望他的理論能夠為醫療技術來一次革命性的發展，故此近年來他漸漸絕跡於公眾場合，並集中全力於他的研究之上。



沉默的空母－「Heimdall」(ヘイムダル)

集合世界各地的高科技而建成的新型超級空母－「Heimdall」*，原預定將於海上為艦上新型武器作測試演習。不過，在測試途中突然發生意外，並令母艦上所有工作人員感染了一種異常的疾病……

由於空母失去了對外的通訊聯繫，所以海軍本部便成立了一支災難特別調查隊，趕往空母所在地點進行調查。當調查隊所乘坐的直昇機正想接近空母的時候，空母的防空系統突然開動，並且發射了對空導彈將直昇機擊落，中彈後的直昇機於是朝空母甲板作出緊急降落，而墜落的衝擊令隊員四散於空母各處。現在，5位尚生還的調查隊隊員便各自行動，希望盡快找出空母出事的原因，以及離開空母的方法。

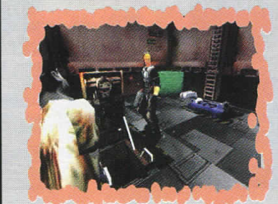
*「Heimdall」：海姆達爾；為北歐神話中，光神的名字。

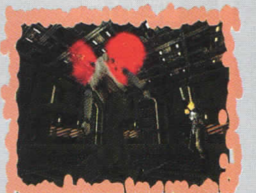
新型高科技空母－「Heimdall」

自東西冷戰結束之後，人們以為真正的和平終於降臨，但不久南北的對立日漸激化。恐怖活動、地區性戰鬥不時發生，於是海軍便決定建造一艘以最高科技為主的大型航空母艦「Heimdall」。由於軍部的次世代兵器開發局曾受過一間私人企業N.O.A.的資金援助，於是暫時容許N.O.A.在艦上進行兵器研究實驗……

艦上除設有大量高科技武器及防空系統外，更特別裝置了核導彈發射筒，令母艦的攻擊力得到大大增強。

船艙


■多樣化的人物動作將會細緻地呈現於各位眼前。

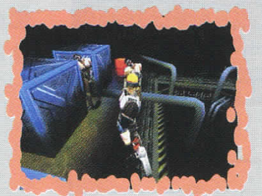

■這麼血腥的場面，和《THE HOUSE OF THE DEAD》不相伯仲。

艦載機收納庫


■在漆黑的戰機收納庫內，小心喪屍突然出現！


■遇上同伴，相信會獲得不少有用資料。

倉庫


■利用貨物作回避，是十分有用的作戰方法。


■在Dreamcast機能下，令倉庫籠罩著一片恐怖的氣氛。

艦內通道


■遇上喪屍，攻擊吧！


■通路非常狹窄之餘，又沒有回避地方，因此不能讓喪屍"埋身"才可。

甲板


■遊戲中同樣會出現視點變更。

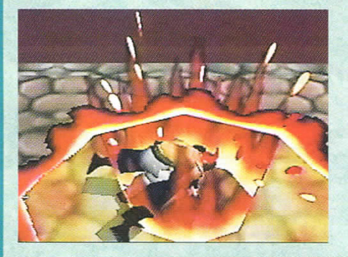

■雖然看見同伴，不過還是先對付喪屍為妙。

製造商：Imagineer　發售日：發售中（12月11日）
價格：6800日圓　容量：128M　記憶：2 PAGE
NINTENDO 64 / FIG / 2P / 對應震動PACK / 對應CONTROLLER PACK

TEXT：KOTARO

Fighting Cup

新感覺3D對戰格鬥遊戲

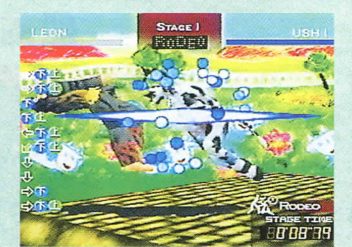




《Fighting Cup》是任天堂忠實廠商Imagineer最新推出的3D對戰格鬥遊戲，由製作《首都高BATTLE》系列而聞名的公司GENKI所開發，利用NINTENDO64作為平台，製作一隻有別於以往該機種同類型遊戲的作品。

其中要數《Fighting Cup》最特別的地方，除了當中簡單易明的操作系統之外，不得不提也可算是遊戲中別樹一格的對戰形式，採用自由搏擊（FREE FIGHT）規制為藍本，以取得點數來決定勝負，令刺激性和投入感大大增強。





操作方法

十字鍵．3D STICK	選擇指令／移動
A掣	下段攻擊（決定）
B掣	上段攻擊．中段攻擊（取消）
C掣	題示獲得技能
L掣	STEP 迴避
Z掣	STEP 迴避（決定）
R掣	GUARD 防禦
START 掣	決定／暫停

基本動作

→→	DASH
←←	BACK DASH
基本投技	A＋B
解拆投技	投技成立（ESCAPE INDICATOR 出現）瞬間 A＋B
倍返投技	投技成立（ESCAPE INDICATOR 出現）瞬間↓＋AB 同按
回復	AB 同按着掣不放

基本共通技

中段攻擊	↘B
抱腦投	近敵時 A＋B
解拆絞殺	絞殺技成立（ESCAPE INDICATOR 倒數出現）瞬間 A or B 掣連打
倍返抱腦投（背負投）	抱腦投成立（ESCAPE INDICATOR 倒數出現）瞬間↓＋AB 同按
躲閃	近敵時←＋AB 同按
OVER JUMP	與對手密着狀態中→→
拖落	場邊近敵時 A＋B
俯伏	LL
VITALITY 回復（通常時）	A＋B（按着掣不放一秒後回復）
VITALITY 回復（氣絕暈眩中）	A or B 掣連打

Fighting Cup

畫面解說

1）POINT GAUGE
2）ROUND TIME
3）VITALITY GAUGE
4）ESCAPE INDICATOR
5）TOTAL TIME

RYUJI　STAGE4　20.620　TOMAHAWK
CAN'T ESCAPE　VS COM　TOTAL TIME 4'33"60

大會規則



遊戲的比賽規則其實非常簡單，只要於對戰中任何一方倒地在先，另外一方就可以取得點數，最先取得七個點數者便為之優勝。其中以不同的FINISH技擊倒對手，取得的點數亦會有所相異。假若兩者在發定時間之內均未能完全擊倒對方，電腦就會因應相方的攻守數量來裁定哪一方獲勝取得點數。

另外在遊戲之中，體力（VITALITY GAUGE）只不過相對等於角色的氣絕耐久值已矣，基本上與勝負是沒有直接關係，而每當體力消耗殆盡的時候，角色便會陷入氣絕暈眩的狀態，任由對手處置，因此掌握對戰中回復體力，令自方保持安全的狀態，也是遊戲的重點系統之一。



◆KNOCK OUT (3 POINT)
◆COUNTER (3 POINT)
◆SPECIAL (4 POINT)

製造商：ARTDINK　發售日：發售中(12月17日)
價格：5800日圓 容量：CD-ROM　記憶：9 BLOCK
PRG　對應DUAL SHOCK　對應POCKET STATION　MEM

TEXT：KOTARO



Lunatic Dawn III

曾經，世界憑藉勇敢英雄們之力量，消滅了掌管破壞迷宮的「NECROMANCE」。然而，就在英雄當道的真空時期，世界的多元宇宙(PARALLEL WORLDS)不斷運行，正於前所未有的大災難之數百年後，《Lunatic Dawn III》的序幕又再次展開……



FREE STYLE ROLE PLAYING GAME

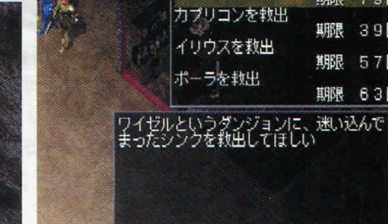
自由冒險

在《Lunatic Dawn》和《Lunatic Dawn II》中，遊戲基本是以直線的方式進行。不過至本作中，遊戲則採用嶄新的表現方式「FREE STYLE RPG」，來取代固有的基準，那麼，到底甚麼為之是「FREE STYLE RPG」呢？

其實「FREE STYLE RPG」，就是一個沒有「依賴」和「目的」等束縛、能供玩者自由於世界內冒險，創造自己獨有故事的系統，形式與電腦作品《ULTIMA ONLINE》十分相似。







追加要素

另外，《Lunatic Dawn III》亦對應PlayStation最新週邊產品「POCKET STATION」，在遊戲之中DOWN LOAD四種不同的MINI GAME，令角色於世界內各項能力值大大增加，使遊戲性更為豐富。



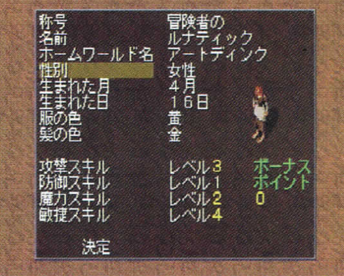




系統進化

《Lunatic Dawn III》不單止繼承了前作的基本系統和世界觀，而且更引入多項新元素，將固有部份加以改良，其中遊戲追加了類似《MONSTER FRAM》和《DRAGON SEED》中以音樂CD和GAME MEMORY DATA影響世界結構的系統，此外也加入於基本世界(HOME WORLDS)世系相傳、生兒育女的設計，令遊戲能夠無限次地延續下去，是為遊戲最有趣的地方。





米田仁士眼中之《Lunatic Dawn III》

此外，《Lunatic Dawn III》今集最大的特點，就是遊戲起用了在FANTASY ILLUSTRATION界獲得極高評價的作畫師「米田仁士」，擔任遊戲中的VISUAL WORKS一職，以表現其世界內的獨有魅力。









■在米田仁士筆下的四大精靈



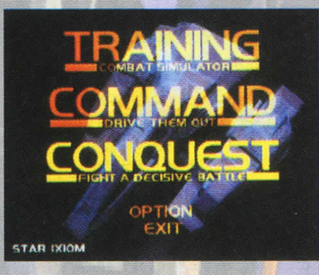
製造商：NAMCO　發售日：99年發售預定　售價：未定
記憶：未定　容量：CD-ROM
STG/MEM/Dual Shock對應

By: Agent X

STAR IXIOM

關係著人類命運之一擊！

筆者曾經介紹過有關一隻集合了射擊及戰略模擬遊戲－《STAR IXIOM》的內容；至於今次，筆者將會為大家介紹遊戲中出場的人物，以及對有關模式作出深入的報導。





作戰流程概述

以下筆者將會以「TRAINING」模式為例：首先，玩者會來到地圖畫面上，予玩者對自部隊進行部署。地圖中，紅色的點代表敵人位置、綠色代表己方部隊，而藍色則表示惑星所在。

只要敵人處於部隊旁，玩者便可以發動攻擊，而畫面會立即切換成3D戰鬥畫面。這時，玩者將會控制著戰機來向敵人進行攻擊，直到將所有敵人消滅為止。之後，玩者便會返回地圖畫面，並作出第二步的部署。

至於在「CONQUEST」模式中，玩者將會是戰略遊擊部隊GAIA的指揮官－ROY，並需要指揮部隊成員去迎擊敵人，而戰鬥結果則會在地圖上的訊息顯示出來。玩者只要能夠善用己方兵力，便可以大大削弱敵人的力量了。


■地圖畫面。


■在戰鬥畫面中，玩者是可以改變視點的。


■一定要將敵人全滅才可。



■在基地內，主角是可以與部隊成員進行對話。

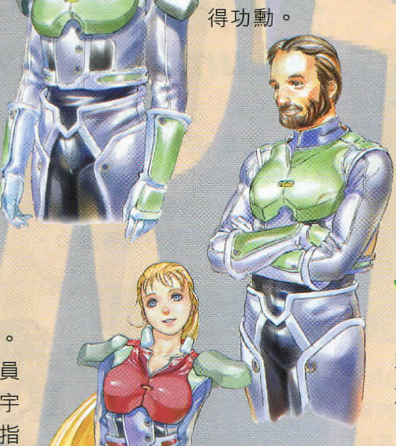
■利用隊友來削弱敵人兵力，我方的勝率便大大增加。

人物介紹



ROY

29歲，故事的主角。擁有非凡的戰鬥技術及戰略頭腦，被譽為UGSF的皇牌。



MARK

20歲。新晉機師，希望能夠盡快踏上戰場，以求獲得功勳。



MIRANDA

26歲。幼時的貧困生活令她變得非常冷靜，而且擁有一般人沒有的判斷力。

RAMBERT

39歲。非常開朗的他，早已有自己的家室，而且身經百戰，絕對是部隊中的可靠隊友。

JENDOL

58歲。「GAIA」部隊成員之一，為連邦宇宙軍中首屈一指的皇牌機師。現在則主要負責訓練新入伍的戰鬥機師。



VONG

34歲。和主角一樣生於軍屬家庭中，非常嚴肅的傢伙。

SOPHY

18歲。因為看見親人被敵人殺死，於是為了復仇而毅然加入連邦宇宙軍。曾經參與過數場小戰役，其戰鬥才能亦漸露頭角。

新戰機？！

原來除了GAIA之外，遊戲中是有不少隱藏戰機予玩者使用；不過，由於出現的條件仍未清楚，故還請留意《遊戲誌》日後的報導。



■此機的名字叫：ORGE-HEADER，但有關此機的資料則仍是個謎……

*圖片屬開發中畫面

製造商：TAKARA　發售日：未定
售價：未定
SLG/MEM

TEXT BY: 怪傑



魔法學園的生活再次開始

《Eberouge》在電腦、Playstation和SS版都是一個受到一片好評的人氣育成SLG遊戲，其遊戲的最新作終於公佈在Playstation上推出，在電腦版中的主要角色、原創EVENT和新GRAPHIC都會追加。在前作中登場的溫暖化現象、古化遺跡和女神Ebe神話的謎團亦都會在今集中登場。究竟在學園畢業之日，事情能未結束呢？



主角—勒殊•路斯安



前作主角加理勒多的弟弟。他是因為突出的魔法質素而入讀了這所學園。他經常都會將視為英雄的加理勒多和自己相比，而令到自己抱有一份低劣感，不過他亦擁有和哥哥一樣的責任感與親切感。

育成部份



在今集裏，遊戲的操作性都得到提升。在遊戲中的時間表會顯示不同的節日，以及學校EVENT，所以玩者就可以編制一個有效率的時間表。而今集加入了一個名為「席替え」(換位)的系統，玩者可以選擇坐在哪一位女角的鄰座，這會令戀愛對象的好能度產生微妙的變化，所以玩者可以選擇坐在喜歡的少女隔鄰，令其好感度上升。

戀愛部份



熱鬧的校園生活裡面充滿與同班女同學戀愛的要素。今集除了增加了週未的約會地點的數目，再加上不同的季節，而令到有更加多各式各樣的場所。在不同的季節和日子裡所送的禮物種類亦都會大幅度增加，所以玩者在甚麼節日送贈甚麼禮物是非常重要的。

解謎的 AVG 部份



當然《EBEROUGE》並不只是一個戀愛育成SLG遊戲。因為一些前作未能解開的謎團而令到世界慢慢地步進滅亡的邊緣，其中包括Ebe神話、溫暖化而令水位上升以及一些古代遺跡等。勒殊為了解開數個謎團而得以拯救世界，令其身處在一些危險的環境下，所以可靠的同伴是不可缺少的。

CHARACTER

與主角一起渡過校園生活的少女共有五位，雖然比前作的人數減少了，但每一個少女在故事的發展中更起非常重要的地位。不過前作的角色亦都會在今集裏再次登場，當然少不了前作的女主角，以及擔任前作主角班級的武術魔法老師。

瑪露

與前作的女主角—羅以詩同是稀少民族—萬希路的少女。性格開朗的她亦和羅以詩一樣對歷史有濃厚的興趣，但不知她為何沒有了年幼時的記憶。

多娜



性格剛強的她經常都會在主角面前炫耀自己。當她獨個兒時，她會流露出一份寂寞的表情。



亞露迪娜

她是一個十分喜歡讀書和發白日夢的少女，不過她卻意外地充滿責任感。

菲路詩

她的外表經常都會被人誤以為是一個男孩，而且她亦與前作的歌(女角)一樣，進食時十分快速兼大食。





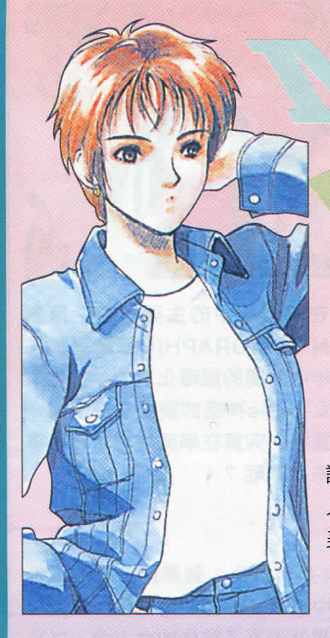
米露

出身於貴族的她性格溫文儀雅，不過她的身體弱不禁風，而且經常暈倒。

※畫面仍屬在開發中

製造廠：AXELA
發售日：預定明年夏季　售價：未定
AVG / MEM

TEXT BY：怪傑



MARIA 2 ~受胎告知之謎

※畫面仍屬開發階段

人魚傳說的秘密？

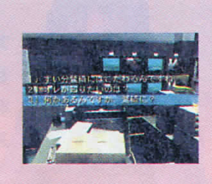
90年代初的某一天，在北海道發現一具被冰封的謎之海洋生物屍體在附近海面飄浮，而這事件還令人們議論紛紛。經過調查之後，証明這具屍體是一條雄性美人魚，而騷動亦開始平靜下來。不過，由某些學生將人魚屍體拿來做DNA鑑定後，反而令事態產生急劇的變化。鑑定結果，證實屍體可能是人魚傳說模型的幻之美人魚始祖。數年後，屍體被正式交給研究組織。之後，這個慈愛堂生物研究所公開正進行「種之保存計畫」。

SYSTEM

上集令故事的臨場感大增而受到好評的三個模式仍然存在，而今集的畫面和表現手法都得到大幅度的強化。不過，今次的主角真里亞本身將成為遊戲中的注視點。現在就介紹一下遊戲的系統有甚麼魅力？

REAL TIME

這是遊戲其中一個變更的地方。在這個續集裡，玩者控制的真里亞會以3D表現，而在REAL TIME形式下四處探索，更令到自由度提高了很多，途中MOVIE會隨時插入，究竟今次有什麼謎題需要解開呢？





TEXT

TEXT（文字）的進行正是這遊戲的基本模式。「2」會採用新表現手法「自言自語系統」，而當中在說話時會有一些選項出現，每個選項都影響住故事的發展。在談話時，玩者是不能夠單看文章而完全了解當中意思的，還要留意角色微細的心情與聲音變化。



MOVIE

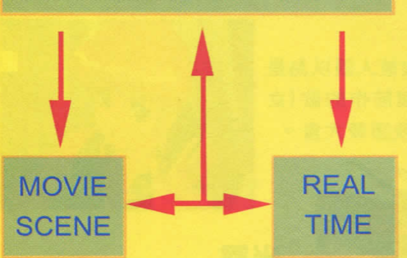
在前作裏，會在章與章之間，使用十分有壓迫感的MOVIE來交代故事的發展，在「2」裏除了同樣使用一些壓迫感的MOVIE，而且還利用交替的片段來凝造不同的氣氛。







遊戲流程



上圖正是本作3個模式的關係圖。遊戲中亦與前作同樣以「TEXT MODE」作為進行時基本模式，而在一些特定的章數會插入MOVIE MODE和REAL TIME。

CHARACTER

在這裡將會介紹真里亞及其他登場人物，而今集的人物原畫是由十分有名的小林美智繪畫，讀者可以在原畫中看到每個角色的個性。

真里亞國友

民用電視台的社會部的記者。她為了取得「種之保存計劃」的題材而到研究所進行訪問，之後更發現事件的發生。

安藤乱



他是個感情豐富的人，而亦是真里亞的好上司。

亞門博士



研究美人魚的專家



影山純

博士的年青助理教授。



後藤海人

真里亞的播音員前輩

製造廠：TECMO發售日：預定99年
售價：5800日圓
ACT/MEM

TEXT：怪傑

GALLOP RACER 3
ONE AND ONLY ROAD TO VICTORY

成為騎師的玩者策騎一匹多邊形馬匹在激烈的3D賽道上比賽，而這種競馬的感覺是來自人氣系列，亦即是今次介紹的「GALLOP RACER 3」

這個遊戲整體都得到各式各樣的進化。今集最大的特點就是原創馬匹的製作。除此之外，怎樣住手才能增加取得勝利的機會亦是今集玩者應注的重點，因為今次在比賽時要多考慮「馬蹄類型」和「步調」兩個新要素，這樣而令到這遊戲更加有趣。



步調

在今集的比賽中，畫面會顯示出馬匹在行走的步調(速度)。在確認步調後，玩者便可預算自己馬匹和馬腳的狀態。不同的步調是會影響賽會時間，能夠掌握的話亦會令勝利更加接近。



新參數腳質類型

腳質類型會影響馬匹是否適合在轉入直路後作最後衝刺。譬如，瞬發型是擁有在一瞬間將爆發力完全發揮的腳質，而持久型是擁有在長時間保持速度的腳質，這都是勝負的關鍵之一。



原創馬匹

在今集裏，將退休的馬匹進行交配，便能夠製造出一匹原創的馬匹。玩者創造出來的馬匹不單可以使用，而將DATA儲存後，便能在PRACTICE MODE和VS MODE中使用。不過雙親的參數是會直至影響馬匹的強與弱，所以雙親的比賽成績亦是十分重要的要素。譬如，父親擅長的中距離而與擁有優秀的爆炸力母親交配後，所出生的馬匹便會擁有雙親的能力。馬匹出生的時候，玩者更可決定馬匹的名字。玩者決定放在馬匹身上的裝飾物顏色後，整個過程便完成了。



提升?

看見遊戲畫面便可一目了然，今集的GRAPHIC的確在質素上大幅提升了。這系列是初次在馬和騎師身上採用陰影技術，而這樣令到它們更加真實。除此之外，部份系統和模式都得到強化，例如：加入不少海外的賽道，令賽道更為充實、可以在賽前讀取馬匹的疲勞度、在VS MODE中加入團體要素，以及強化PRACTICE MODE令其可以利用SAVE CARD作多人的對戰。



GAME介紹

※畫面仍屬開發中

製造商：GT Interactive Software　發售日：發售中
容量：2 CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT／MEM

文：天草四郎 時貞

ODD WORLD~ABE'S EXODDUS



這一隻為了拯救出同伴而潛入敵人基地的遊戲，除了考玩家的動作反應之外，還十分考玩者的思考，去通過難關。雖然大家可能會在遊戲開始的時候完全摸不着頭腦，不過若繼續玩下去的話，你可能會覺得這一隻遊戲的確是趣味無窮呢！筆者今次就為大家説明一下遊戲究竟是甚樣開始，作為一個小小的指引吧！

基本操作

→或←：步行	↓：蹲下
R2+→或←：鬼鬼祟祟地步行	蹲下後→或←：滾動
R1+→或←：跑	□或○：做出動作
△：向前跳躍	○+↑或↓或←或→：投
↑：垂直跳躍／進入門內／調查	×：放屁
R1+→或←+△：跨步跳躍	L1+R1：詠唱

主角説話內容

在遊戲中，由於主角ABE要救出一些麻煩的同伴，所以在遇上他們的時，就要用不同的對話方法來吸引及討好他們，以下就為大家説明一下説話的內容吧！

<ABE>

L1+△：HELLO你好！	
L1+○：工作吧！	
L1+×：等一等	
L1+□：跟我來吧！	
L2+△：你們！	
L2+○：做出同情的樣子／近身時會拍他膊頭説對不起	
L2+×：做出很怒的樣子／近身時會打他一下	
L2+□：停止！	

<SLIG>

L1+△：HELLO你好！	
L1+○：不要動！	
L1+×：努力點吧！	
L1+□：這裏！	
L2+△：BS	
L2+○：小心！	
L2+×：S'MO BS	
L2+□：笑起來	

<GLUKKON>

L1+△：喂！	
L1+○：工作！	
L1+×：留在這裏！	
L1+□：過來！	
L2+△：你們！	
L2+○：救命呀！	
L2+×：殺掉他們！	
L2+□：笑起來	

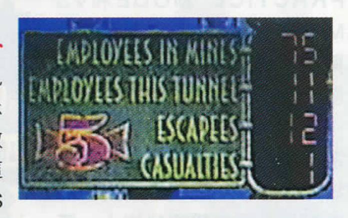
<SCRAB>

L1+△：撕破能力	
L1+□：瘋狂地笑	

<PARAMITE>

L1+△：你好！	
L1+○：工作！	
L1+×：留低！	
L1+□：來吧！	
L2+△：你們！	
L2+×：攻擊！	

間中出現的告示板

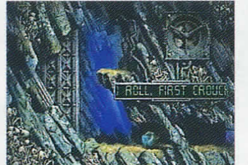


在遊戲的中途，有時候看看見一些告示板，這一塊告示板所顯示的，就是這個地帶同伴的總數(EMPLOYEES IN MINES)、於這條通道的同伴數目(EMPLOYEES THIS TUNNEL)、逃出了的同伴數目(ESCAPEES)及傷亡了的同伴(CASUALTIES)，大家可以在這一塊告示板中得知現時的拯救狀況，若有同伴死亡了的話，便可以取決是否LOAD回之前的SAVE。

過版基本方法

在《ODD WORLD~ABE'S EXODDUS》這隻遊戲當中，有許多基本操作都要知道，否則，就很可能過不了版，筆者現在就為大家説一下吧！

遇上了狹窄的通道>>>



在遇上了狹窄的通道的時候，大家可以用滾動來通過，不過在滾動的時候，要小心敵人的出現啊！

手掌印記>>>

當在遊戲內找到了一些白色的圓形石，而中間有一個手掌印的話，大家只要按一下↑，就可以得到一些重要的啟示，這一些大部份都是通過難關的關鍵，所以在遇上了的時候，就一定要看一看。

較遠的踏足點>>>

若在看到了一些較大的缺口位，大家就要在跑的時候使用跳躍，作出一個跨步跳躍來跳過對面，但大家記得在跳之前早一點按△來跳，因為在你按下△後，不是立即會作出跳躍姿勢的，這一個時間差大家要好好地掌握。

可疑的東西>>>



當找到了一些有可疑的東西，大家不妨按一下↑或□，看看有沒有甚麼特別；例如當找到圓形的水掣，就一定要試試開啟。

找到了MUDOKON同伴>>>

當找到了同伴的時候，最佳的做法就是先SAY HELLO，然後叫他跟着你走，但若他心情不佳，那麼你就要上前，拍他膊頭説對不起，這樣再叫他跟你走，他就應該會乖乖地聽話了。



◆首先第一步要有禮貌地SAY HELLO：



◆然後叫他跟你走：



◆若他SAY "NO"，就要上前拍他膊頭SAY SORRY了：

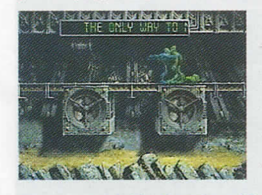


◆再叫他跟你走，他就會乖乖聽話了！

如何救出MUDOKON同伴>>>

若你帶領着MUDOKON同伴的話，在遇上了一群鳥兒的話，你就可以立即詠唱，令鳥兒開啟一個念動空間，讓同伴逃出魔掌。

活躍萬分的MUDOKON同伴>>>



有時會找到一些極度活潑但又十分可惡的MUDOKON同伴，就算你説甚麼，他們都會不理勸告，自把自為，在這一個時候，大家可以上前打他一下，然後保險地説一句"SORRY"，這樣，他們就不會亂崩亂跳，行一步、跑三步，而且還肯乖乖工作。

同伴所站的位置不當>>>

若遇上了一些不能一個人應付的機關，而又需要同伴的幫忙，可惜他所站的位置又距離你太近的話，大家可以背向他放一下屁，不一會，他就會遠離你一些了。

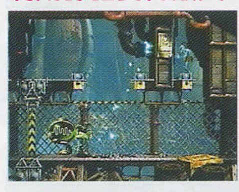
充滿「奴」性的同伴>>>

當你站了一會時，身邊的同伴可能會蹲在地上繼續工作，在這一個時候他們是甚麼也不理會的，在遇上了這一種情況的時候，就要叫一叫他們，讓他們注意你，才可以再次命令他們行動。

睡了的敵人>>>

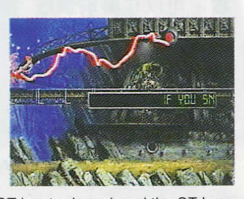
當碰上了一些睡著了的敵人時，大家就千萬不要亂動，利用鬼鬼祟祟的步行來通過，以免引來不必要的麻煩啊！

利用詠唱對付敵人>>>



當與敵人分別在上下兩層的地方，就可以用詠唱來進行一個類似「鬼上身」的狀態，在那一個時候，你可以變成敵人，作出重要的行動；若要解除這一個狀態的話，就可以再一次詠唱，這樣遨人就會爆開，你亦回到自己的身體。

感應圓球>>>



若有一些感應圓球在畫面當中的話，就千萬不要用詠唱來對付敵人，否則你就會慘被電擊。

TEXT BY：小健健

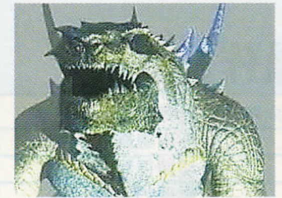
哥斯拉 TRADING BATTLE



早陣子在Dreamcast上推出的哥斯拉遊戲－－《GODZILLA GENERATIONS》，大家有沒有玩過？WELL，這可是一隻ACTION遊戲來，玩者要控制怪獸把城市破壞。然而，最近PlayStation也有哥斯拉遊戲推出啊，不過玩的不是甚麼市破壞，而是玩鬥智力的卡牌遊戲。不過，這個卡牌遊戲遊戲系統，可說是把跟平時我們所接觸的棋類遊戲及卡牌遊戲柔合起來，而且系統也蠻複雜呀。好了，閒話少說，我們一起進入這個怪獸世界吧。







遊戲模式解說

STORY MODE:



在這個遊戲模式內可有點點AVG的味道。進入了這個遊戲模式內，玩者就可利用分枝來影響之後所發生的劇情。當然，在這個遊戲模式內，你是會遇上敵人的，而這時就要用卡牌來決勝負。然而，你在戰鬥中取得的卡，是可以SAVE落MEMORY CARD中，繼而用它們跟朋友仔對戰。



DUEL MODE:

一個讓你可跟朋友仔或電腦用卡牌對戰的遊戲模式。不過玩者要注意的是，如果你沒有在STORY MODE內取過卡的話，是不可以在這裏進行遊戲的。所以嘛，還是先在STORY MODE內儲了點卡才來這裏玩吧。



DECK MODE:

一個專給玩者進行卡牌編集的模式。在這裏，玩者除了可以得知自己已得到哪些卡外，更可從中了解它們的資料。除此之外，若果你有朋友仔又是有儲這些卡牌的話，更可利用這個模式來跟他作交換哩。那麼，就更容易可以把整個ALBUM集齊囉。



卡牌系統解說：

由於這遊戲中的卡牌系統比較新，所以我會在這裏花多點點筆墨來替大家解釋解釋。

1：初期配置



在遊戲一開始時，在敵我雙方，各邊都有7個白色方格。而玩者就可以利用自己手上的據點卡，(即是那些甚麼「平地」、「城市」卡就是了)放在那些白色方格上，令那些方格變成有那地形效果的據點。當然，由於這些據點就即是之後戰鬥的場地，所以在放據點卡時可要考慮清楚。

2：DOUBLE DRAW

當雙方都把自己那據點設定好後，自腦會自動替你加入2張新卡，而且取到的卡全是隨機的，可能是據點卡、也可能是怪獸卡，說不定一開始就給你抽了張美國哥斯拉喲。

3：怪獸位置設定

當電腦替你抽了兩張卡後，玩者就可以將手頭上的怪獸卡，放到自己的據點前，用作守護。



4：怪獸之移動

當將怪獸安置於棋盤上後，就可命令牠們移動。不過，怪獸移動的目標，一定要是已成為據點的地方。然而有些有特殊能力的怪獸，就可利用這個時間，犧牲那移動機會，用以發揮其特殊能力。



不過大家要注意的是，在每一TURN中，不是攻那方才可以移動怪獸，守的那方也可以。不過由於主動權及先制權都在攻的那方，故守的那方移動怪獸時主要是因應對手的攻勢而作決定。

5：戰鬥

當兩隻怪獸相遇時，就可以戰鬥。玩者可以替自己的怪獸選擇攻擊招式，如普通攻擊、頭撞、咬、SPECIAL ATTACK等。

若果把守護住據點的怪獸打倒，或者怪獸離開了據點，你就可把那據點佔據或破壞。





6：攻守轉換



戰鬥完結及把據點佔據後，這TURN就會完結，而攻守更會轉換。電腦就會為你抽兩張牌，再重複「2」至「5」的流程。不過要注意的是，每過1 TURN怪獸的體力是會自動回復的。(兵器系怪獸除外)若果把對手的所有據點佔領或破壞，又或者將對手的所有怪獸打敗，那麼就是勝利者。

新GAME介紹

製造商：ARTDINK　容量：CD-ROM
發售日：發售中　記憶：3 BLOCK　售價：5800日圓
SLG/1P/MEM/對應POCKET STATION

BY：水手 • 非洲

前進吧！海賊
海上大茶飯！！

玩者是一個海盜首領，為了找尋傳說之秘寶「ANKH OF MIGHT」在海洋上漂泊，在旅途中要搶奪其他船隻的寶物，要戰勝對抗的海軍，以成為最強的海盜為目標。

遊戲流程

在選定了遊戲的主角後會先開始一段戰鬥演習，在演習過後便是交代故事，接着便正式開始遊戲了。玩者要在不斷的「劫富濟貧」(自己是便貧的一個)，又要一邊收集情報，這樣才可以更快知道目標出現的位置，在收集情報的同時，玩者也應輸入新血，發掘出海盜新星。

操作方法

方向掣	游標及船艦的移動
△	呼出選單
□	切換視點
○	選擇的決定
×	選擇的取消
START	遊戲的暫停

海盜生涯

遊戲一開始的時候，會有兩個角色可以選擇，而玩者選擇不同的角色來開始遊戲，便會發生不同的事件。

ROGER



是名海盜「紳士FLINT」的兒子，ROGER的父親在跟「瑪瑙海軍」戰鬥的時候不幸去世，就因為這樣他便要繼續父親的理想而決定當一個最出名的海盜。

SARA



原本是一個舞蹈員，後來跟紳士FLINT成為夫婦，於是便跟隨丈夫在海上生活，是一眾公認的美人，手下們都稱她為「家姐」。

戰前準備

戰鬥佔了遊戲的一大部份，戰鬥分為白兵戰及本陣戰這2種。當玩者看到海上有其他的船出現，而玩者的貪念又起的話，便走去攻擊它吧！遊戲在開始攻擊之前，是可以選擇出擊的時間及可以偽裝成為其他類型的船隻，這樣便可以逃過對手的耳目，再慢慢接近施以突擊。

水手能力

體力	當手下的體力是0的時候便會死亡。
攻擊力	手下的攻擊，這一項可以透過使用武而提高。
膽量	如果手下的膽量低的話，在戰鬥時逃走的機會比較高。
敏捷度	敏捷度越高便移動得越快。
命中率	攻擊時的命中率。

水手們除了以上的能力值之外，還分為高、矮和胖這3種不同的身型，而不同的體型會有相對的能力



	高	矮	胖
體力	普通	低	高
攻擊力	普通	低	高
膽量	普通	高	普通
敏捷度	普通	高	低
命中率	高	普通	低

戰鬥篇

海戰是遊戲中基本的戰鬥，玩者要利用艦上的砲來攻擊對手的船隻，當對手的耐久力為0的時候，它便不可以再作出任何攻擊，而且玩者也可以輕易地擊敗對手。



■當兩船相接便會開戰

白兵戰	當雙方的船隻接近的時候便會展開白兵戰，已攻陷敵船為目的。
本陣戰	攻入對手的本陣或被對手攻擊本陣的戰鬥都是本陣戰，在戰鬥的時候可以下不同的命令，可以以攻擊敵人或奪取寶物為目的。

船與水手

一艘船的能力是會被部隊所影響的，要視乎部隊中的水手人數和能力值而定，而玩者最多只可以有3艘船。



操舵係	影響艦隻的回旋性能
帆柱係	可以使艦隻的速度上升
武器係	大砲的連射速度上升
見張係	在白兵戰的時候可以提高命中率
白兵待機	對艦隻的能力沒有影響

武器與裝備



在戰鬥中得到的寶物，有時候是一些可以裝備的武器，玩者可以利用這一些裝備來強化自己的攻擊力，而武器則分為刀劍和槍這兩種，刀劍是近身戰時用的，沒有限制使用次數；而槍便可以作遠距離攻擊，不過便有限制使用次數。玩者也可以將武器分配給手下，只要玩者在編成的時候改變手下的裝備便可以的了。

增加成員

玩者如果想招攬更多的手下便要到海港收集情報，如果發現了有志同道合的人便可以邀他們加入，之後在本陣編成的時候編他們入隊。還有在海港中可以收集到各種不同的情報，而在酒場中可以利用在戰鬥中取回來的寶物來提高手下的能力。



■有時慰勞一下兄弟們也是值得的。

本陣



為了防止本陣被其他的海盜襲擊，所以也應該在本陣分配一些兵力作為守衛，而在本陣的手下可以分為5隊，同時亦可以設置木柵阻止敵人闖入藏寶庫，而木柵的數量最多為10個。

PocketStation「鯱之穴」

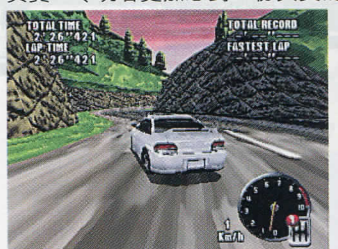
這遊戲可以透過「PocketStation」來訓練手下的，玩者可以將在預備手下的名單中選出一些在PocketStation進行訓練，藉此加強手下的能力，只要玩者插入PocketStation然後讀取進度便可以的了。不過PocketStation在近日更改了發售日期，所以看來還要等等了。

TEXT BY: 怪傑



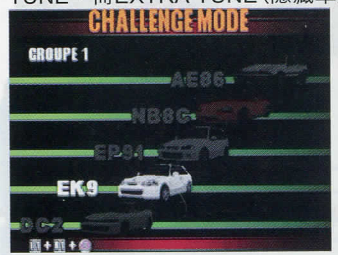
再次體驗真實的賽車遊戲

上集推出的時間直至現在還不足一年，JALECO便公佈OPTION的續集將會明年2月在Playstation上推出。今集不單得到更加多的支持，而且引擎聲、制動系統、TUNE PART都會比上集更為真實，令玩者更加感到一份真實的感覺。




模式

這遊戲中主要可以分做ARCADE和CHALLENGE兩個模式，而選擇ARCADE MODE後，玩者就可以玩到QUICK RACE和TIME ATTACK。在選擇車種畫面中，玩者可以選擇LIGHT TUNE和FULL TUNE，而EXTRA TUNE(隱藏車)就是以下四間生產商的車輛：





A'PEX	EP91	V－MAX
HKS	AE86	DRAG－R
TRUST	EK9	S－ROC
BLITZ	DC2	753スープラ

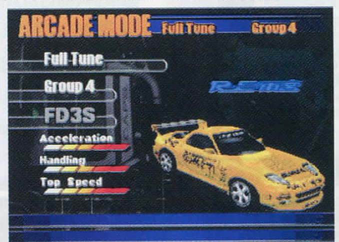
多姿多彩的賽道

在今次的續集裏，賽道會由上集的4條大幅增加至6條，除此之外今集的每一條賽道都會設有逆走賽道，即是說可以讓玩者選擇的賽道會有6條×2合共12條。當中新增的賽道有「首都高風」和「倉庫街風」兩條，這樣玩者就有更多的地方行走了。




遊戲中的賽車

在遊戲中登場的車輛總數多達90輛，而其中有25輛是十分出名的，這些車輛都會比上一集更加有立體感。在TUNE車的時候，玩者可以自由地組合四間配件生產商的不同配件，而且亦可以到不同的TUNING SHOP中進行裝合。





REAL TUNING世界



由於這遊戲得到三栄書房和配件生產商全面的協助，所以遊戲中的車輛各部份能夠真實地模擬出來，包括真實的制動，以及真實的排氣聲都可以遊戲中出現。遊戲中車輛的制動系統就不用說，就連TUNE UP(如安裝低風阻配件)後的車輛外觀亦會有所改變，而且引擎聲亦會改變。除此之外，店舖特有的TUNING配件所發出的聲音亦可真實地表現出來。

全面協力

這遊戲除了得到三栄書房的全面支持，以及曾在上集大力支持的十間TUNING SHOP之外，今次還有得到日本國內十分有名的四間配件生產商的全面支持，當中包括有A'PEX、HKS、TRUST、BLITZ，而且遊戲中登場的所有配件都會以實名登場，它們的規格亦與實物相同，不單如此遊戲中會有隱藏車與各配件生產商的DEMO車登場。













製造商：SNK	發售日：12月25日
價格：4500日圓	容量：16 M
FIG　2P	對應通訊CABLE

TEXT: KOTARO

～POCKET格鬥SERIES～SAMURAI SPIRITS！

NEO GEO POCKET真劍勝負！

以最高之作、《侍魂》系列第四彈《SAMURAI SPIRITS～天草降臨～》作為藍本，NEO GEO POCKET「POCKET格鬥SERIES」第二彈《SAMURAI SPIRITS！》，終於決定在聖誕節正日隆重登場，着實令一眾《侍魂》支持者雀躍不已！



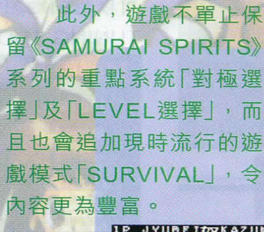
在NEO GEO POCKET《SAMURAI SPIRITS！》中，登場角色共為十二名（？），其中包括主役角色霸王丸、牙神幻十郎、風間火月、風間蒼月、奈戶流留、梨舞流留、服部半藏和GALFORD等等，可是隱藏角色會與《SAMURAI SPIRITS～天草降臨～》同樣是最終BOSS「王無月斬紅郎」？這點則有待讀者們去發掘！















此外，遊戲不單止保留《SAMURAI SPIRITS》系列的重點系統「對極選擇」及「LEVEL選擇」，而且也會追加現時流行的遊戲模式「SURVIVAL」，令內容更為豐富。











基本操作方法

按鈕操作

A掣	（瞬間輸入）	輕斬
	（持續輸入）	重斬

※武器吹飛時，輕重均為徒手攻擊

B掣	蹴攻擊

特殊操作

踏進	→→
退後	←←
回避	A＋B
橫移蹺進	近敵時A＋B
不意打（中段技）	↓↓＋B
防禦崩・突飛（推倒對手）	近敵時→＋A（持續輸入）
防禦崩・引張（拉倒對手）	近敵時←＋A（持續輸入）
當身	手持武器時→＋B
真劍白刃取	徒手時→＋B
挑發（捨棄武器）	手持武器時回避中↓↓
拾回武器	徒手時近接武器中A
自決（下回合怒MAXIMUM）	手持武器時回避中↑↑
移動起上 前轉	DOWN倒地時→
移動起上 後轉	DOWN倒地時←
QUICK急速起上	手持武器時DOWN倒地中↖ or ↑ or ↗
怒爆發	手持武器時↓↓＋AB同按
連斬	怒爆發後←＋AB同按
一閃	怒爆發後←→＋AB同按
武器吹飛必殺技	怒MAX時←→↓＋AB同按
連續斬進入	手持武器時→＋AB同按
連續斬1	連續斬進入擊中時A・A・A
連續斬2	連續斬進入擊中時A・B・B
連續斬3	連續斬進入擊中時B・B・B
10連斬	連續斬進入擊中時→＋A・A・B・B・A・B・B・B・B

控桿操作

↖	後方跳躍
↑	垂直跳躍
↗	前方跳躍
→	前進
↓ or ↘	蹲下
↙	蹲下防禦
←	後退、站立

限定BOX發售！

還有順帶一提，在遊戲推出同日，SNK也會推出一款連同NEO GEO POCKET限定顏色CRYSTAL CLEAR、專用攜帶特性STRAP和遊戲SOFT的「SAMURAI SPIRITS！限定SPECIAL BOX」，其中限定顏色CRYSTAL CLEAR更不會在外間獨立發售，所以具珍藏價值，定價12300日圓。





BEGINNER劍客專用特殊技

自動連續斬	手持武器時→＋AB同按
武器轟飛必殺技（簡易輸入）	怒MAX時↙ or ↓ or ↘＋AB同按



製造商：TAITO 發售日：發售中
售價：2000日圓
STG/2P/對應DUAL STOCK

TEXT：怪傑

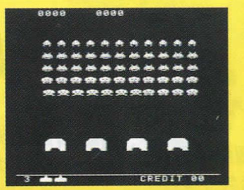


經典名作再次復活！

這個是TAITO在1978年推出的SHOOTING遊戲，直至現在已經有20年了，而這個名作不但忠實地再次將當年製作的版本重現，而且還加入了新MODE。

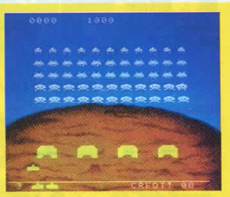
單色

所有的敵機以及自機等都會以白色來表示，而這個就最初期的版本。



豎立式

這個版本是由鏡的反射以及背景組成的，而且是當時大型機體使用的技巧。



ORIGINAL MODE



這個模式中共分四個版本，分別是單色，豎立式，玻璃紙和彩色，而每一個都會有它們自己的特色。

玻璃紙

這個版本是在Monitor上貼上一層玻璃紙，而且有點像彩色化了一樣。



彩色

當年是需要使用彩色Monitor，才能完全實現彩色化



VS-BATTLE MODE

這是個需要玩者將自己的方格內的侵略者擊毀，而且會將被擊毀的侵略者送給對手的競賽模式。玩者將隨機出現而附有顏色的侵略者破壞之後，對手方格內的侵略者就向下降一行，如果能好好利用的話，就能更容易將對手打敗。



TIME ATTACK MODE

這是一個讓玩者挑戰自己能夠在多少時間之內將五關完成，而每一關的侵略者都會以各式各樣的陣形登場，不過關鍵始終都是怎樣能夠有效率地將擊倒侵略者的時間縮短。最後這個模式會顯示出玩者所完成的時間和射擊的命中率。





製造商：ATLUS 發售日：98年12月發售預定
售價：3980日圓
GB/Super GB/SLG

By: Agent X

PRINT CLUB POCKET 3～天才誕生大作戰～

PRINT CLUB POCKET 系列第3彈！！

繼《不完全女子高生手冊》及《彼氏改造大作戰》後，終於推出了該系列的第3彈，名為—《PRINT CLUB POCKET 3～天才誕生大作戰～》。故事主要講述一名高校2年級學生(即玩者)，立志在3年生高校畢業時成為一位天才！因此，玩者便需要在一年間作出不斷的進修及磨練，向天才之路發進……

自行設計人物模樣

遊戲開始時，玩者是可以自行設計主角的模樣，當中包括：眼、眉及口。至於遊戲系統方面亦非常簡單，玩者只需要為每日的行動進行設定便可。另外，所有的行動均以ICON顯示，務求令遊戲更為清楚簡潔。


■非常簡單的行動設定。


■你想主角的模樣是甚麼呢？

簡單的遊戲方法

在一年的磨練中，玩者會不時遇上各式各樣的突發事件，而且更會有10多種Mini Game予玩者參與。至於主角的能力方面，主要分為：Parameter(參數)、好感度、成績及人氣度。當玩者成功地完成某項的Mini Game後，主角的能力值亦隨之而增加。


■非常有趣的Mini Game。


■玩者將會遇到多達7種的突發事件。(圖為學校篇突發事件)

■能力值獲得提升了！

30多種ENDING畫面、通訊對戰

一年的光景過去後，電腦便會根據主角的能力值來顯示ENDING畫面。遊戲中將設有30多種ENDING畫面，主要是講述主角於高校畢業後的去向。另外，遊戲亦對應了GameBoy的通訊對戰機能，其中只要利用通訊Cable便可以與友人進行ITEMS交換及對戰。


■ENDING畫面其一。

■ENDING畫面其二。

圖片屬開發中畫面

生產商：KID
售價：6800日圓
AVG／MEM
發售日：發售中
容量：CD-ROM

TEXT：米奇



©1998 KID／アイル

琉璃色之雪

科學痴與番鬼雪女冬日奇緣



真鍋博士，一個酷愛科學、講究科學根據的平凡高中二年生。由於父親剛於交通意外中去世，博士搬到自幼相識的朋友陽子家出租的公寓。這個新居因傳出有鬼的傳聞而只收很便宜的租金，博士卻偏偏不相信這種事。卒之，博士遇上封印在屋中的雪女琉璃，展開了為期一個月的奇妙故事。



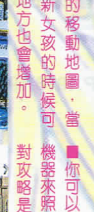
《同級生》式歷險故事

《琉璃色之雪》的進行方式與《同級生》差不多，遊戲是在學校、市街和家中三處地方進行，在每一個地方之間移動會花上15分鐘，而有些特殊事件則會耗費更多時間，玩者就要決定哪個時間到哪裏去。

遊戲中共有九位女角，不過並不是一開始便會全部出場，有些女角要達成某些特殊條件才可以開始攻略。

遊戲中除了要在指定時間與女孩子見面之外，更要在對答中增加好感度。在進行遊戲途中，你可以按R掣觀看女孩子的好感度，而如果你爆了一次機，遊戲更會多了一個輔助功能，在出現選擇題的時候，告訴你哪一個選項會對哪個女孩子有甚麼影響，所以很適合初接觸戀愛歷險遊戲的用家。



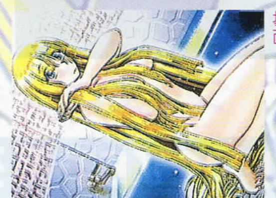


■市街的移動地圖，當結識到新女孩的時候可以到的地方也會增加。

■你可以在家中開發一些機器來照料花草動物，這對攻略是很動要的。



■前科學部部長是其中一個可以影響爆機的人物之一





■假如你在12月5日以後準時在10：15pm洗澡，就有一次機會看到這個場面。



琉璃 GOOD END 攻略一覽

GOOD END 條件

1. 不可與任何女孩子H
2. 全部女角都達成攻略條件並完成下列必要事件
3. 琉璃最終愛情度在60%以上
4. 沒有被篠原（科學部前部長）發現琉璃（12月11～12日不到科學部室），或當琉璃被篠原捉去時迎救她。
5. 每天照料雙葉的花或開發「花之世話1號」照料花朵

必要事件

12月7日	到校門與惠一同放學
8日	帶琉璃出外
9日	到校門與惠一同放學
	帶琉璃出外或上學
10日	到校門與惠一同放學
	帶琉璃出外或上學
11日	到校門與惠一同放學
	到占卜部室請惠占卜
	帶琉璃出外或上學
12日	到校門與惠一同放學
	到占卜部室請惠占卜
13日	到校門與惠一同放學
	到占卜部室請惠占卜
14日	到繁華街答應出席真名的生日會

15日	在生日會中答應參加聖誕派對
16日	3:30pm以後在校門外答應惠的約會
17日	在約會時不到酒店或拒絕H
21日	睡覺時聽若葉的話
22日	答應美彌23日到她的家
	與琉璃見綾霞
23日	自己解困或請琉璃解困
24日	與美彌一同吃聖誕蛋糕
	在雪那的聖誕派對中選「回去」
25日	7:00pm～8:30pm到自宅前／繁華街／奈川家前見香織
28日～1月4日	到花店把開了的花交還雙葉
1月1日	10:00am～11:00am在家中或自宅前答應與陽子一同去神社參拜



女角介紹



琉璃

一頭金髮的雪女混血兒，可是除了名字之外卻失去了記憶。會隱身、飛行等特技，但為人卻糊裏糊塗。

出場條件：無

奈川陽子

博士自幼相識的朋友，也是博士現居公寓的房東的女兒。常常很照顧喪父的博士。與博士是科學部的正副部長。

出場條件：無

日野宮綾霞

雙親被妖魔殺死的退妖師，為人固執而森沉，一心要驅撒「纏着」博士的琉璃。

攻略條件：在1月8至13日間4次以上帶琉璃出外或上學

教野香織

博士的古文老師，不時為人端莊，但其實是超常現象的愛好者，一見到奇異的現象便會很興奮。極端怕冷。

出場條件：無

星野惠

占卜學部的會員，性格倔強，因為占卜到博士是自己的「命運之對象」而纏着博士，占卜能力也算高強。

攻略條件：12月4日找她占卜，並在12月5日把她遺下的卡還給她。

奧里雪那

純種的雪女，比琉璃更早開始與人類一同生活，性格豪爽，有一個女兒。為幫助琉璃適應社會出了很多力。

出場條件：無

三矢美彌

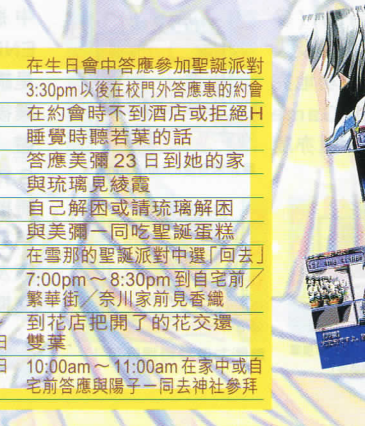
在雪糕屋工作的女孩，不知怎的極之不喜歡露出肌膚或與男性作肌膚接觸。

攻略條件：在12月3日答應在雪糕屋當兼職才可攻略

園村雙葉・若葉

家中經營花店的孖生姊妹，姊姊雙葉為人溫雯，成績是全校之冠。妹妹若葉則性格好動。

攻略條件：在12月4日答應替雙葉照顧花朵



製造商：UPSTAR　發售日期：12月
售價：5800日圓 記憶：1 BLOCK
ACT／MLUTI PLAY／MEM

TEXT：赤目黑龍

點解會有啲咁嘅「動作遊戲」㗎！ZIGZAG BALL



點睇都係似 SPORT GAME 嘅動作遊戲

究竟《ZIGZAG BALL》是一隻怎樣的遊戲呢？依日本方面的資料，這是一隻動作遊戲，不過，其實這遊戲可以説是一隻「SPORT GAME」，為何會這樣話，因為其遊戲方式是跟現在開始多公公婆婆玩的「門球」一樣。

首先説一説遊戲的方法，玩者先要選擇一個人物，他便是代表玩者球的，而在遊戲之中，共有兩個遊戲模式，分別是「STORY MODE」(ストーリーモード)和「對戰MODE」，在「STORY MODE」之中，玩者要通過一個又一個的難關，在一個STAGE之中，總共要通過9個小關，在每一個小關之中，共有4個「門」要通過，之後，將球打向出口的通便算完成。不過，在遊戲之中，是會有限制擊球次數的，每擊球一次，便會扣去左上方的半個心。

在每一場賽事完成之後，玩者在STAGE SELECT畫面之中，可以進入商店購物，不過，在這裏購物所用的不是錢，而是在各個版面之上取得的「星星」，而在商店之中可以買的東西真是非常之多……其實差不多全都是遊戲之中用來通過「門」的球(TAMA)，球的價錢有高有低，除了球之外，亦可以為下一場的比賽「加心」，亦即是說可以使下一場賽事之中的擊球次數增加。



■先為自己選定一個人物。

■這便是選版圖畫面。

人好多・波更多

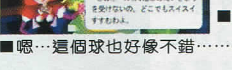
在遊戲之中，其實有非常多人物和波(TAMA)讓玩者選擇使用的，不過，在兩者之中，只有人物是可以在遊戲開始之時自由選擇，波方面則不同了，如果玩者是玩STORY MODE的話，便只能從9名人物之中選擇其中一人，至於球方面，就如上文所說的一樣，要儲多一些的星才可以買到新的球。

在遊戲之中，人只有9個，不過球便有12個之多，每一個球的作用是不一樣的，不論是行走的能力和距離也是完全不一樣的，以下便是遊戲之中出現的人物和球。

全人物




■大家的目標便是前面的「門」。



■嗯…這個球也好像不錯……

■將球打入洞便算是完成了！

CHASER

輪住玩的悶悶對戰

至於另一個遊戲模式「對戰模式」，其實這個遊戲模式和STORY MODE是差不多的，而玩的人數最多可以是4個，不過，大家要玩的依然是和STORY MODE的一樣，先是要將在場中的「門」全部通過，之後，中間的「出口」便會打開，之後，只要有任何一人將球打入出口之中，便算是完成一場事，而計算結果的方法是以各場比賽之中累積的分數的總和來決定，所以，未必一定是先到達出口的玩者才是優勝者。



■玩者可以自由選擇人物及球。



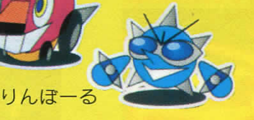
■最多可以讓4人對賽。



■可以藉攻擊對手而得分。

全球種






點樣先至可以過版？

其實，每版佈局就好像是玩「骨牌」一樣，玩者可能會忽略那些寫着「TRY ME」的地方，其實那些地方便是讓玩者以最少次來完成的捷徑，只要玩者使用得宜的話，便可以輕易的通過不同的版面，不過，一切便要看玩者對場地看得「透不透」了！


■試一試，會有好嘢發現……

製造商：KONAMI　　發售日：發售中
售價：港幣328元
RPG／1P／MEM

文：天草四郎 時貞

幻想水滸伝 II

GENSOSUIKODEN II

繼續公開新舊108星

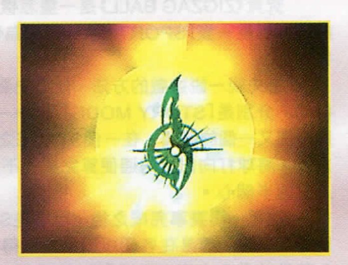
KONAMI大作《幻想水滸傳II》相信在出書之時，各位已經開始玩了。所以筆者在此會爲大家列出遊戲中餘下的資料，希望大家可以作出一個更深入的了解吧。

0最新的OPENING









《幻水II》紋章的秘密>>>

在前作中的紋章是要裝備封印球，又或者角色已經持有專用紋章後才可以使用該紋章的效力，而且一人只可裝一個封印球，大家一定是覺得比較少吧？！不過在《幻水II》中，每位角色都可以裝備不只一個的封印球。



◆當前作同伴──珍加入了，她就會在根據地開設紋章店。

封印球最多可以裝備的數目>>>

在前作只可以一人裝備一個的封印球，在今作中分別變成可以分開裝備去頭、左手及右手三處，換而言之，一個角色最多可以使用三種不同紋章的魔法，令到玩者的自由度大大增加。



◆今作中每一位角色可以分別將三個封印球裝備在頭及左右手。

◆可以在戰鬥中隨時使用其他紋章了。

27之真之紋章>>>

於前作中所出現過部份的27之真之紋章，傳聞是威力極大的紋章，不過可惜在前作所出現過的27之真之紋章就只有詛咒紋章（ソウルイーター）及門之紋章。但是在今作，27之真之紋章當然會繼續出場，除詛咒紋章及門之紋章之外，其他新的紋章將會陸續登場。

一人可以發動組合魔法>>>

當兩人同時使用LEVEL 4魔法，就可以發動組合魔法，今作除了依然繼承了這一個系統之外，原來在今作還可以一個角色發動這一招組合魔法啊！方法很簡單，若該名角色持有多過一個封印球，只要你在發動LEVEL 4魔法時，就有機會發動新的組合魔法。





◆變成了雷與炎的組合魔法──火炎陣。

◆角色在唸出咒文時，成功的話就會同時出現兩個紋章。

紋章大公開>>>

<舊紋章>

火之紋章



◆以攻擊為主的紋章。LEVEL 1「火炎之矢」

風之紋章



◆擁有攻擊、回復及補助三種性質的紋章，對空中的敵人特別有效。LEVEL 3「切裂」

雷之紋章



◆單體攻擊魔法較多的紋章，威力強大。LEVEL 3「天雷」

水之紋章



◆回復及補助效果的紋章。LEVEL 3「優雅之流」

土之紋章



◆多數是間接補助系魔法的紋章。LEVEL 1「土之守護神」

破魔之紋章



◆對不死系特別有效而且還擁有回復魔法的紋章。LEVEL 1「小言」

<新紋章>

輝盾之紋章



◆主角右手所承繼的紋章，攻擊回復兩者兼備。LEVEL 2「輝光」

黑刃之紋章



◆祖兒右手所承繼的紋章，攻擊魔法較多。LEVEL 1「制裁之時」

闇之紋章



◆詛咒紋章所屬，懂得令人死亡的紋章。LEVEL 2「魂之盜人」

蒼門之紋章



◆門之紋章所屬的紋章。LEVEL 1「開門」

<特殊攻擊紋章>

鳶之紋章



◆若角色使用手裏劍系武器的話，才可以使用的紋章；使出時角色會躍上空中，向全部敵人攻擊。

牛頭之紋章



◆使用斧系武器角色才可以使用的紋章；可以給橫一行的敵人受到傷害。

<特殊效果紋章>

在戰鬥時不能使用的紋章，不過這並不代表它們作用不大，因為這一些紋章有些是增加攻擊力、回復體力和魔力吸收等等，而且這一種紋章，好像不是裝備於頭、左手及右手，所以的確有着一定的實用價值。



◆在裝備了手技之紋章之後，於戰鬥後所得的金錢會更加多。

<專用紋章>

機關之紋章




◆小惠專用之紋章，利用機關人形向敵人攻擊。

白聖女之紋章



◆捷古弗烈專用紋章，攻擊力會因應LEVEL而變化。

白虎之紋章



◆龍翔翔與若葉專用之紋章；相同的紋章但攻擊方法會有所不同。

炎之龍之紋章



◆渣姆渣專用之紋章；使用時雙手會擊出弄出火炎。

山鼠之紋章



◆美里專用之紋章；使用後，山鼠拍檔波拿巴杜會向敵人攻擊。

角色介紹>>>

候撒（ハウザー）

善於軍事才能的米祖市軍事總司令官。米祖市長亞拉比路（アルベル）對他完全信賴。

迷一樣的紋章師——珍（ジーン）

前作的108星之一，是能夠將紋章之力封印於封印球之中的紋章師，擁有攝人心魄的微笑，是一個無人知道她年齡的美女。



操炎的旅行魔術師——渣姆渣（ザムザ）

逗留在杜杜之村的旅行魔術師，擁有火之紋章的強大力量，而且雙手可以擊出火炎，給敵人必殺的一擊。

山鼠與可愛少女——美里（ミリー）



她有一隻山鼠拍檔波拿巴杜（ボナパルト）與她一起；後來與主角在條比之村相遇，是一位人見人愛的少女。

喜愛森林的獵人——基利遜（キニスン）



住在條比之村附近森林中的狩獵者，是一個愛靜的青年，擁有愛護大自然及動物的心。戰鬥令森林受到破壞會令他很心痛呢！

基利遜的好朋友——小白（シロ）

牠是基利遜在森林中遇上的白色狼狗，自小就一起與基利遜一同行動，直至現在，牠仍然時時刻刻在基利遜的左右。

嗜酒的女劍士——安妮坦（アニタ）



她是使用劍術的女劍士，擁有隼之紋章；由於她行動速度極快，所以能夠將敵人瞬間切裂。還有，她是一個愛酒之人，常常會在酒吧出現。

年輕的鷹頭獅——菲撒（フェザー）

牠是鷹頭獅族的年輕鷹頭獅，有一次牠受了傷，後來主角發現了牠後更救了牠。若要牠出動協助戰鬥的話，由於牠的身型龐大，需要兩個人的空缺。

使用機關的少女——小惠（メグ）



她的叔父是機關師捷波（ジュッポ），在今作中再次出場。她以前愛亂衝亂撞的性格，在經過了三年後的現在，不知有沒有改變呢？

傳說之獨角獸——捷古弗烈（ジークフリード）

牠是傳說中的獨角獸，懂得與人對話。而牠的身型亦是十分龐大，同樣需要兩個人的空缺。

龍式格鬥術之始祖——龍翔翔（ロンチャンチャン）



他是一個專門傳授龍式格鬥術的格鬥家，練武作強身健體是他的一貫信念，而且他還開了一間武館，目前就只得一個叫若葉的弟子。

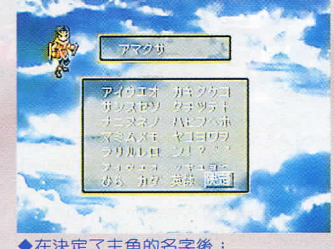
龍翔翔的第一個弟子——若葉（ワカバ）



由於她在附近找到了一間道場，所以就拜了龍翔翔為師；而她是一個喜歡修行的性格女子，亦是龍翔翔的第一個弟子。

繼承上集記錄>>>

最重要的一點，就是在開始《幻水II》遊戲，為主角改了一個名字之後，就會問你是否繼承前作《幻水I》的DATA，若大家有上一集的記錄，就記得繼承，可能在遊戲內會多出一些甚麼也説不定呢！？



◆在決定了主角的名字後；

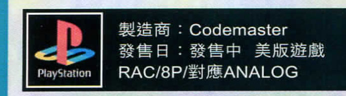


◆就會問你是否繼承《幻水I》的DATA；




◆大家若有前作SAVE，就記得找出來使用啊！

新GAME介紹



製造商：Codemaster
發售日：發售中　美版遊戲
RAC/8P/對應ANALOG

TEXT BY：怪傑



經常令人OVER ROAD的賽車遊戲？

本刊曾為讀者介紹過的《TOCA》，現在這遊戲的續集亦已推出，而遊戲中有不少模式是新增的，而用來比賽的模式就有四個，今集不單模式增加了，就連過彎的難度亦有增加，這樣玩者就要小心點。










比賽模式



在TOCA 2裏共有四種不同形式的比賽模式，包括有CHAMPIONSHIP、CHALLENGE、SUPPORT CAR CHAMP.和SINGLE RACE，而每個模式都讓玩者在比賽前TUNE UP自己的車輛。以下就是各模式的玩法和特點。

CHAMPIONSHIP—



這個模式是可以在其他賽車遊戲中找到的，當中的特點就是F-1賽車那樣採取積分制，即是在不同的賽站裏，玩者如能取得頭數位，便可以獲得指定分數，最後總結成績來決定能否奪得冠軍。

CHALLENGE—



這個模式的特點是以計時制來進行的，即是玩者不單要逢車過車，還要留意畫面上的時間，因為時間減至零時，便會GAME OVER，而當玩者通過分佈在賽道上不同位置的CHECK POINT時，時間就會增加。

SUPPORT CAR CHAMP.—



這個的比賽賽制就和CHAMPIONSHIP的一樣，但玩者所使用的賽車就是一些特別車種(隱藏車)，而且賽道上的競爭對手會由16輛減至10輛。

SINGLE RACE—



這是遊戲中唯一一個可以讓玩者同時選擇賽道和車種的比賽模式，當中還可選擇一些隱藏賽道和車種，而比賽更會是一次過的，所以玩者不可放棄過車的機會而取得冠軍。

對戰



這個不單可以在CHALLENGE中作8人對戰，還可以LINK CABLE作LINK機對戰，除了玩者可從中增加對這遊戲的樂趣，而且還增加比賽時的緊張感。

TEST TRACK



這遊戲中不單除了車與車的比賽和計時賽等模式之外，還有一個可以給玩者鍛練駕駛技術的TEST TRACK模式。在此模式中，玩者可以選擇不同形狀路線，而從中讓玩者熟習各種不同角度和弧度的彎路，速度上的控制和HANDLE的適應等技術。

隱藏



在遊戲開始時，玩者已經玩到不同的賽道和駕駛不同的賽車，不過除此之外，這遊戲中，還設定有不少隱藏賽道及不同的種類的賽車(例如：超級跑車、1500cc房車等)，而讓玩者可以在玩樂之中取得。之後，它們都會在Support Car Champ.和Single模式中讓玩者使用。






製造商：Psygnosis　　發售日：發售中
美版遊戲
AVG/MEM/對應ANALOG

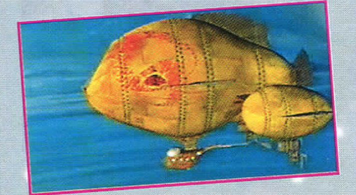
Text by：怪傑



O.D.T

怎樣才能逃出這個可怕的地方！

有一艘飛船在飛行時，因惡劣的天氣而令到保護飛船的綠色光球產生故障，同時引擎亦被閃電所破壞，而緊急降落在一個奇異的地方，因為令飛船起飛是需要大量的Gas，故此委派玩者四處搜索，不過當飛船的所有工作人員（玩者）走到另一區域時，看守着飛船的船長被該處的生物襲擊，而且被綠色光球亦被奪去，故此他們除了搜索Gas之外，亦奪回綠色光球……







操控方法

○	跳躍/動作
△	投炸彈
□	回避
×	揮拳/發射

L1	魔法MENU
R1	變更武器
L2	主觀視點
R2	緩步

不懂玩？

這遊戲的玩法就是玩者需要在一個立體的世界裏四處冒險，不斷地找尋其他路線令故事得以發展，以及可以開關一些新路線的機關，而途中亦會有攻擊角色的敵人出現，這時就要使用射擊武器、魔法或埋身攻擊來打倒敵人。除此之外，途中亦撞到其他同伴，可以從中得知一些消息和取得ITEM。

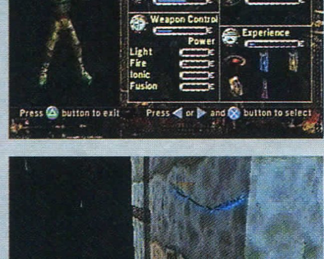




選擇

在進行遊戲之前，遊戲會有四位角色給玩者選擇，而選擇不同的角色都會影響玩者的使用方式，這因每個角色的能力（Armor、Spirit、Weapon Control和武器的威力等）都有不同，例如：Ike Hawkins就在武器方面擁有比較高的控制能力，和比較多實戰經驗。





題示

角色在四處走動的時候，會有機會碰到一些第一次碰上而之後經常會使用的技巧，但是玩者會可能忽略了，而當碰到時，畫面的下方就會出現一段文字來説明這裏是應該怎樣通過，不過就只會出現一次，這麼就要小心看着畫面了。



武器

遊戲進行時，除了可以使用拳腳埋身攻擊之外，玩者亦可以使用電腦預設給角色使用的四種射擊武器。這四種武器除了會有射程和性質不同之外，開始時亦會因玩者使用的角色而影響可以使用的武器種類。





魔法

遊戲中除了使用武器之外，魔法亦都是遊戲中不可缺少的部份，但是魔法就需要在START MENU設定四個不同的攻擊或回復魔法，而魔法亦和武器同樣會因使用的不同角色而影響可用的魔法種類，不過角色是可以在途中學習不同新魔法的。





破壞

在找尋新路線的同時，玩者不時都會發覺四處會有一些不同形狀的箱或桶，而它們都是可以破壞的，不過除了那方形木箱可以用拳腳破壞來取得ITEM外，其他的木或鐵桶不能用腳而使用武器來破壞，因為它們會有很大機會發生爆炸而令角色受傷，但是玩者可以利用武器令其爆炸來攻擊它們附近的敵人。



By: Agent X

THREE LIONS

Glory！！ England！！ Glory！！







由於遊戲獲得了英國足球總會的承認，故此當中的英國球員名字及球衣均能夠忠實地重現於各位玩者眼前。至於球員方面，主要是參考98法國世界杯前的正選球員為藍本，所以大家仍可以看見加斯居尼的名字於正選名單之中。

操作方法

進攻時

動作	按鍵
射門	□
選擇傳球目標	△
傳球(地波)	×
傳球(高波)	○
疾走	L1
嚴重犯規	L2
戰術顯示	R2
空位傳球(地波)	L1+ ×
空位傳球(高波)	L1+ ○

防守時

動作	按鍵
鏟球	□
切換球員	×
攔截	○
疾走	L1
嚴重犯規	L2
戰術顯示	R2
切換球員	L1+ ×
強烈攔截	L1+ ○
強烈鏟球	L1+ □

遊戲模式

FRIENDLY MATCH(友誼賽)

在「FRIENDLY MATCH」中，玩者可以選擇與電腦或友人進行對戰。遊戲將會從5大地區中，挑選了53支國家隊予玩者選擇使用。此外，在比賽前玩者更可以改變各球隊的正選出場陣容，及球隊的基本陣式等設定。



■自行決定英國隊正選出場又陣容。

TOURNAMENT(錦標賽)

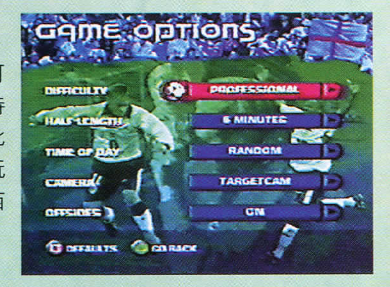
■一齊重溫98世界杯決賽週的激烈戰況！



在「TOURNAMENT」中，將會分為「WORLD DRAW」、「SEEDED DRAW」及「RANDOM DRAW」三種選擇。其中，「WORLD DRAW」就是依照98世界杯決賽週的小組形勢進行分組賽事。「SEEDED DRAW」則會在53支球隊中選出8支隊伍為種子隊，再進行分組賽事；至於「RANDOM DRAW」則是由電腦隨機抽出32支隊伍進行比賽的模式。

OPTION(設定)

在「OPTION」中，玩者可以自行設定遊戲難度、比賽時間、聲音及操控等設定。此外，遊戲更有5種國家語言予玩者選擇，當中包括：英國、西班牙、意大利、法國及荷蘭。



特別的射門方法

此遊戲和其他足球遊戲不同之處，乃是其獨特的射門方法。玩者可以發現在對方龍門後會有一個標靶；當玩者移動球員時，標靶的位置亦會隨之變更。在球員起腳射門時，玩者可以調教標靶的位置，令球射向標靶的地方。



■龍門後的標靶便是射門的方向。

■射自由球時同樣需要控制標靶。



多種視點任選擇

■「GOALCAM」。



遊戲中，總共有5種視點予玩者選擇，當中包括：「TARGETCAM」、「SIDECAM」、「GOALCAM」、「TV CAM」及「CLOSECAM」。



■「TARGETCAM」。

■「CLOSECAM」。

Replay 重播入球

當球員成功將球送網窩後，遊戲便會立即將入球進行重播。不過，由於玩者不能自由控制Replay的鏡頭，故此只能在比賽時按Start鍵暫停，並選擇「REPLAY」一項來重溫入球過程了。



NINTENDO64 機種：N64 製造商：EPOCH
發售日：發售中 售價：6800日圓
ACT／MEM／對應震動器

文：天草四郎 時貞



今次的冒險地方是光之世界
叮噹2~大雄與光之神殿



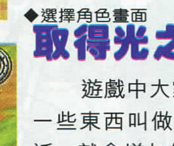
叮噹這一個名字對家來說，相信是絕不陌生；而到了最近，N64亦推出了最新一集的動作遊戲《叮噹2~大雄與光之神殿》，除了叮噹會以3D出現之外，當然不少得他的一眾好朋友啦！



選擇使用五名角色

遊戲中可以使用的角色一共有叮噹、大雄、靜宜、阿福和忌安五個，大家可以選擇喜愛的角色進行遊戲。

◆選擇角色畫面



取得光之碎片

遊戲中大家可以取得一些藍色小塊，這一些東西叫做光之碎片，若取得了50塊的話，就會增加隻數，所以若一發現光之碎片的話，就要取得它們了。

◆增加隻數的光之碎片，絕對要盡量取得



可以使用的道具

在遊戲進行時，有時候是必須要借助特定的道具才可以過關的，所以在遇上了某一些難關的時候，就應該使用道具。

◆利用縮形槍將巨石縮小吧！



記錄及回復用的水晶

當遇上了這一些水晶，大家可以在這裏作一個回復或使記錄，所以若一看見了它們，就要好好利用了。

◆這就是記錄及回復用的水晶

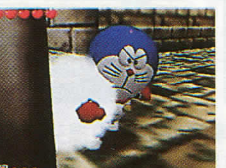
夜間不宜活動

遊戲中其實是有日夜之分，若是在夜間活動的話，是可能會因寒冷而引致受到傷害，所以若在夜晚的時間，大家還是休息比較好。



視點轉換

進行遊戲的時候，視點轉換要經常轉換，否則可能會錯過了一些較隱閉的通道也說不定呢！？



多種法寶

遊戲中亦擁有十分多的攻擊法寶，如衝擊波、空氣砲等等，大家若進入了遺跡的話，就要隨時準備應付敵人的來襲了。

◆有叮噹喺度，法寶一定唔會少啦！

PlayStation 製造商：Tgi Studios 機種：PlayStation
發售日：發售中 容量：CD-ROM
ETC／1P

文：天草四郎 時貞

與賓尼兔一同找出需要的東西吧！
Q版小時候 ADVENTURES~THE GREAT BEANSTALK



《Q版小時候》這一套卡通片相信大家都看過了，而到了最近更推出了一隻名為《TINY TOON ADVENTURES~THE GREAT BEANSTALK》的遊戲，內裏的角色的確生鬼有趣，而且玩法並不複雜，所以絕對適合任何年齡人仕去玩。



標題畫面的顯示

：普通遊戲開始

：OPTION（可以改變音聲輸出或輸入PASSWORD繼續遊戲）

：較高難度遊戲開始

基本操作

平常時

←／→：角色的左右移動
↓：蹲下
↙／↘：蹲下滾動
×：跳躍
按着L／R移動：奔跑
SELECT／START：暫停遊戲（可改變音聲輸出、輸入PASSWORD或觀看PASSWORD）

版圖處

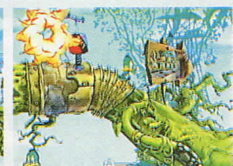
十字掣：移動浮標
□／△／×／○：選擇
SELECT／START：暫停遊戲（可改變音聲輸出、輸入PASSWORD或觀看PASSWORD）

遊戲玩法

在遊戲一開始的時候，是會呈動作遊戲的形式進行，在這裏是可以到達各版圖處的渠道，大家只要小心避過所有陷阱及跳過缺口，就會找到一個路牌，路牌指示着的方向，就是版圖處的地方。



◆在這裏尋找版圖的時候，會遇到不少陷阱



◆當遇上了路牌，就代表版圖處已經在前面了



◆要找出新的地方，就要留意賓尼兔的提示了；看！旁邊有一個按鈕及一塊昇降板呀！



◆若以較高難度的遊戲開始，這裏的陷阱就越多

當到達了版圖處，大家會發現在許多的地方可以調查（浮標會震動的地方），其實在每一個版圖中都擁有一個喇叭，只要按一下喇叭，它就會說出你究竟要找出甚麼出來，當找對了的話，畫面下方的鎖匙標記就會增加；只要再按喇叭去得知下一步要找甚麼，就可以過版。不過要留意的，就是它雖要你找的東西，是不一定在這一個版圖的，可能要在別的版圖才可以找到。



◆要找的東西已經找到，可以取得一個鎖匙標記了。

製造商：ACTIVISION　　發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
ACT　對應ANALOG CONTROLLER（震動）對應DUAL SHOCK（震動）　MEM



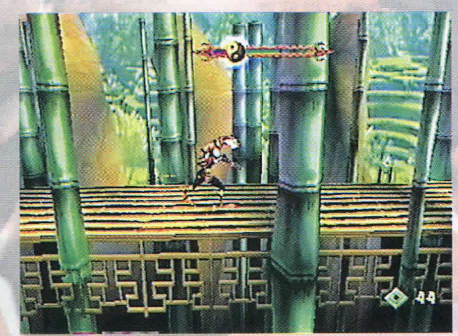
T'AI FU ～ Wrath of the Tiger ～

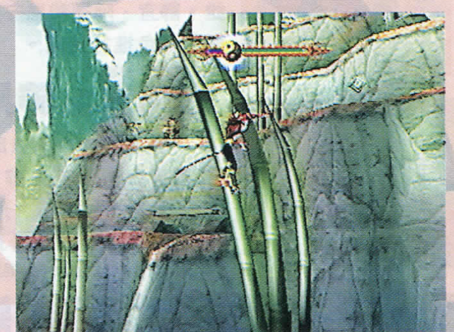
中國功夫·美州老虎

引言

《T'AI FU～Wrath of the Tiger～》是廠商ACTIVISION最新推出的動作遊戲，雖然遊戲乃出自外國人的手筆，但是故事背景則破天荒地以一千年前的中國為舞台，其中主角並非一般的英雄角色，而是一名懂得使用中國武術的人形老虎「T'AI FU」，所以遊戲極富中國民族風格和濃厚色彩。







此外，遊戲的製作協力正是在電影界享負盛名、史提芬史匹堡的旗下公司「DREAMWORKS」，而且更準備將遊戲製成動畫電影於日後推出，如此信心保證，各位又豈能錯過呢？







操作方法

方向鍵	MOVES移動、項目選擇
□掣	STRIKE攻擊
×掣	JUMP跳躍
○掣	GRAB/ THROW
△掣	BLOCK/ CHI防禦
R1掣	DUCK蹲下
R2掣	STATUS參數題示
L1．L2掣	CHI BLAST

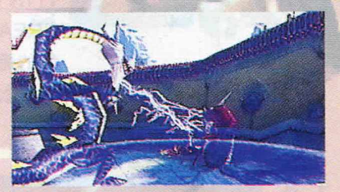
STORY

在距今一千年前的中國，是一個動物和平共處的美好世界。

可惜，後卻因為龍和蛇的私心，和平盛世再次面臨受到破壞。牠們企圖統治其他的動物，以表示自己的能力。

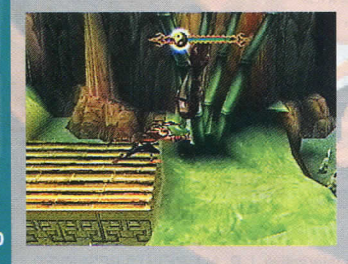
尤幸，極富正義感的英雄、武功高強的老虎「T'AI FU」，決定向目標進發，誓要打倒牠們，令大地再次回復和平。



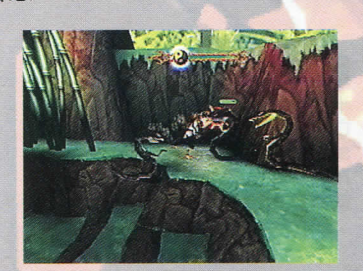


修行之旅

為擊倒邪惡的DRAGON MASTER，T'AI FU必需一邊上路、一方面繼續艱苦的修行。在途中，玩者會遇上各式各樣的敵人（動物），牠們攻擊方式層出不窮，所以防禦對手上段和下段的攻擊，便相對成為遊戲的重點，此外，投技和連續技也是攻擊對處的其中一種最佳方法，所以應付每關首領時就記緊要留意。









製造商：SME　發售日：2月25日
售價：272港元
行貨/ACT/對應DUAL STOCK



立体忍者活劇

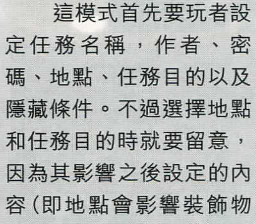


一個自己玩死自己的模式

在88期的《遊戲誌》裏，本刊已經為各位讀者介紹《天誅》的最新作《天誅~忍凱旋》中各個新加入的要素，讀者就不要以為這遊戲只有88期所介紹的新要素，其實遊戲中還有一個新模式還未介紹的，這就是包含了EDIT原素的「虎之卷」，現在不如一起看看這究竟是一個怎樣的模式啊！



設定





這模式首先要玩者設定任務名稱，作者、密碼、地點、任務目的以及隱藏條件。不過選擇地點和任務目的時就要留意，因為其影響之後設定的內容(即地點會影響裝飾物的種類，而任務目的就影響該地點的最後頭目是哪一位)。之後就可以在自己選擇的地點上利用裝飾物來進行佈置，途中玩者更可以進入好像玩着的視點(只可回轉地看)中看看自己在那裏佈置得怎麼樣。跟着的當然是設定角色的出場、以及敵人和平民的位置，甚至可以設置敵人和平民的行走路線。最後的自然是玩者親自體驗一下自己成果啦！不過當被人發現或是斬殺敵人就會增加玩者所使用的時間，而斬殺敵人就會扣減時間。











製造商：MEDIA WORKS　容量：CD-ROM　發售日：發售中
售價：3800日圓　記憶：1 BLOCK
ETC/1P/MEM/對應ANALOG

BY：非洲



悠久幻想曲 ENSEMBLE



遊戲的大部份情報都已經在第87期《遊戲誌》中介紹過，因為遊戲會在近日推出，所以在這一次的介紹中筆者只會介紹遊戲中的主要模式內容，還有一些在遊戲時要注意的地方。

MAIN MENU

SIDE STORY	遊戲中新劇本，在遊戲中玩者按了STRAT掣，當AUTO的標記亮了燈，便可以自動進行遊戲。
未發表劇本	可以玩到未發表過的劇本，玩者可以從7個劇本中選出一個來進行遊戲。
大武鬥會	在鬥技場中進行戰鬥，玩者可以從眾多角色中選出一個來進行戰鬥，如果勝出了便可以得到獎金。
角色介紹	在遊戲中登場的人物介紹。
ENFIELD MAP	查看ENFIELD中各地方的情報。
夜鳴鳥雜貨店	可以買到各式各樣的資料。
GALLERY	可以欣賞到在夜鳴鳥雜貨店買到的資料。
SYSTEM	遊戲設定
LOAD	讀取進度
SAVE	儲存進度

雜貨店中的雜貨

玩者在大武鬥會中所得到的獎金，主要便是花費在夜鳴鳥雜貨店，在中雜貨店可以買到不同類型的資料。

ADV	可以知道中各模式的說明。
VOICE	在買了之後便可以得到戰鬥時的聲音，當中包括魔法以及有關的資料。
CHARACTER	在大武鬥會中追加的角色的資料。
MOVIE	開場動畫及其他片段的資料。
ILLUSTRATION	可以得到未發表的插圖資料。

收集非賣品

有一些東西是在夜鳴鳥雜貨店買不到的，那麼可以在那取得呢？其實只要玩者完成了一定的遊戲進度，玩者便可以逐一取得，如果想集齊遊戲中的所有道具，相信玩者們便要花一點時間了。

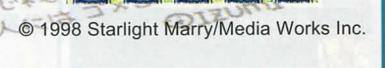












製造商：SCEI　價格：5800日圓　發售日：99年1月14日
機種：PlayStation　記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM
AVG／1P／MEM／DUAL SHOCK對應

文：天草四郎 時貞

擁有RPG要素的新派AVG
CINCADIA

由SCEI製作的這一隻新類型AVG遊戲《CINCADIA》，除了擁有十分吸引的MOVIE之外，主角片山弘樹亦是一個擁有超能力的人，為了要對付毀滅世界的謎之敵人「惡夢」，他亦要四出尋找同伴，去進行激戰。而遊戲中的舞台，是發生在一個近代的海底都市，事件並且涉及一個叫未知的精神世界；那麼弘樹的命運會如何發展下去，似乎依然是未知之數......



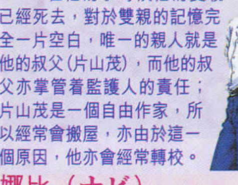





故事背境

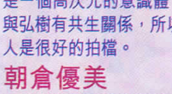
一個普通的高中生片山弘樹，遇上了高次元生命體娜比，而兩人原來是有一種叫共生關係的東西連結着。受到娜比引導而醒覺了超能力的弘樹，要肩負起拯救世界的任務，與娜比一同對付謎之敵人「惡夢」。

十六位主要出場角色



片山弘樹——主角

在他的小時候他的雙親已經死去，對於雙親的記憶完全一片空白，唯一的親人就是他的叔父(片山茂)，而他的叔父亦掌管着監護人的責任；片山茂是一個自由作家，所以經常會搬屋，亦由於這一個原因，他亦會經常轉校。

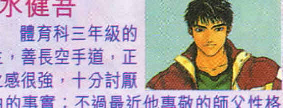


娜比（ナビ）

為了拯救物質界未曾出現過的危機而來到這一個世界，是一個高次元的意識體，由於與弘樹有共生關係，所以兩個人是很好的拍檔。

朝倉優美

她是與弘樹同住一座大廈，並且是同級同學，比較注重家庭方面，她亦常常送東西給弘樹。

速水健吾

體育科三年級的學生，善長空手道，正義之感很強，十分討厭歪曲的事實；不過最近他專敬的師父性格大變，他正為此事而煩腦着。

乾 沙夜香

她是弘樹轉去的學校，普通科二年B班的班主任，亦都是一個十分嚴厲的教師；雖然她好像做事十分認真，不過其實也十分冒失呢！而且她是一個比較寂寞的人啊。

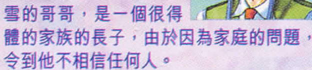
龍門 要

他是物理學科的二年級學生，性格比較開朗，而且很容易接受其他人，他為了要清還死去了的父親所欠下的債務，而日日夜夜都去做兼職，亦都因為這一個原因，所以他常常捱餓。



矢澤麻衣

體育科的一年級生，性格活潑而且開朗，經常找弘樹一起交談，對付戀愛來說她起步比較慢，不過她自己始終覺得比較早。



桐生院綾彥

歷史學科的三年級生，亦都是桐生院深雪的哥哥，是一個很得體的家族的長子，由於因為家庭的問題，令到他不相信任何人。

杉浦 泉

隸屬於音樂科二年級生的鋼琴課程，不太喜歡經典音樂，亦都不喜歡遵守老一套的規則，喜歡穿便服上學。

篠原智美

音樂科三年級生，與杉浦 泉一樣同屬鋼琴課程，現在正學習古典鋼琴，她喜歡鋼琴而且還彈得很好；她與杉浦 泉是經常吵架的朋友。

保坂良太

初等部五年級生，十分喜歡朝倉優美，更自稱是她的貼身保鑣，雖然擁有超能力，但因為他還是小孩，所以經常有妄想症，視弘樹是他的情敵。



影守 聖

雖然所屬醫學科三年級，實際上他已經可以稱為腦神經外科醫生的天材少年，現在為了拯救原因不明而陷入昏睡的妹妹，而研究人間的意識。

桐生院深雪

歷史學科的一年級生，由於她上學的校車突然發生故障，所以就遇上弘樹，亦因為這樣就與弘樹認識，是一位不懂世事的千金小姐。

如月美海

初等部六年級生，由於因為某一次意外而令到她的記憶有問題，現在她正入住了一間醫院，她是在尋找着一隻貓的時候遇上了弘樹。



大塚 守

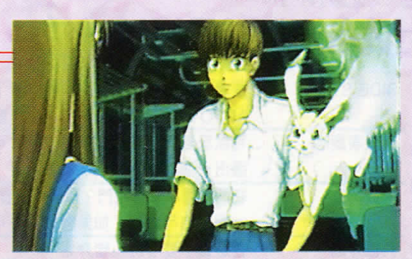
物理科二年級生，對於剛剛轉校來的弘樹十分親切，性格比較溫柔，在學科裏的實驗組是一名領袖生。



五十嵐啟介

與片山茂的拍檔的自由攝影家，由於因為「惡夢」的事件而失去了很好的朋友，亦因為由於救不到他而感到很內咎。

遊戲特點



遊戲中一共分開四個部份，第一，就是主要劇情的發展；第二是調查部份；第三就是尋找同伴，大家可以一共尋找七名同伴作為幫手；最後，就是與敵人戰鬥的部份。

在遊戲的最初期主要劇情部份，就是先遇上了謎一樣的靈體，然後在寓所中遇上了高次元生命體娜比了；當遇上了她之後，她就會跟隨着你，協助你尋找出其他擁有超能力的人，與你一起作戰；不過在期間，弘樹竟在車上遇到「惡夢」的來襲，劇情亦因此變得明朗化。

在調查部份，大家可以尋找出有用的東西看看，可能對劇情的發展有所幫助。

至於在尋找同伴的部份，大家可以藉着娜比的感應，在選擇地方的版圖中右下方得知擁有超能力的人之所在；但若要他加入隊伍，就不要聽娜比的話，急着問他有關於超能力的事，先談談別的東西，取得對手的好感度，之後在有機會才開始埋手，否則對手可能因為你說的話太過無稽而十分反感。

◆弘樹的全體攻擊技——GRAND NOVA

當在戰鬥的時候，大家可以選擇攻擊(ATTACK)、補助(ASSIST)、防禦(GUARD)及儲氣(CHARGE)四項。攻擊方面，大家可以選擇不同的攻擊技去與敵人戰鬥，但每出一招都會損耗超能力POINT；補助則是一些回復及防禦性的輔助魔法；防禦當然是抵擋敵人的攻擊，減低所受的傷害啦；而儲氣則是回復一定量的超能力POINT。

機種	資料	
NINTENDO64	製造商：ATLUS	發售日：2月19日
	價格：6800日圓	容量：128 M
	ACT · RAC 4P	對應震動PACK

TEXT：KOTARO

超スノボキッズ
超 Snobow Kids

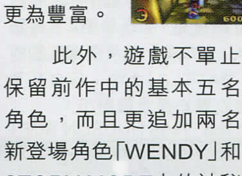
《Snobow Kids》雙機種作強勢出擊！

年初於NINTENDO64推出、由廠商ATLUS和RACDYM共同開發的對戰滑雪作品《Snobow Kids》，由於遊戲推出後廣受好評，現在製造商ATLUS不單止宣布為NINTENDO64推出續篇《超Snobow Kids》，而且更於PlayStation上推出改良版本《Snobow Kids Plus》，實行兩部機種雙線進發。

《超Snobow Kids》是《Snobow Kids》系列的最新續篇，其中遊戲形式依然是以對戰滑雪競賽為主，除了保留前作中一貫的系統之外，製造商亦引入各種新奇有趣的原創模式，務求內容比起前作更為豐富。



此外，遊戲不單止保留前作中的基本五名角色，而且更追加兩名新登場角色「WENDY」和STORY MODE中的神秘角色「BLACK小僧」，令對戰時角色選擇變化大大加強。





新登場！STORY MODE



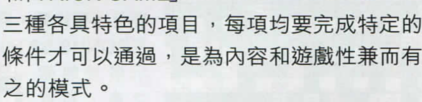
本作中新增設的「STORY MODE」，是一個集對戰、角色扮演、滑雪和攪笑元素於一身的原創模式。故事舞台在Snobow村發生，其中玩者要在村內不斷收集各種情報，以及在BOARD SHOP購入不同道具來準備比賽。





另外，在「STORY MODE」中，遊戲亦備有一個供不同角色向玩者挑戰的MINI GAME模式「SKILL GAME」，其中分別有「SPEED CROSS」、「SHOOT CROSS」和「TRICK GAME」三種各具特色的項目，每項均要完成特定的條件才可以通過，是為內容和遊戲性兼而有之的模式。







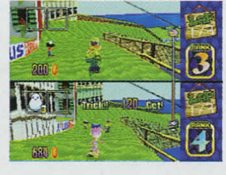
還有，前作中大受好評的四人同時進行模式「BATTLE RACE」，除了會追加新的賽道、武器和道具等要素之外，更會增加替換服裝改變能力的系統，使刺激性絕不會比前作所遜色。



機種	資料		
PlayStation	製造商：ATLUS 發售日：1月21日 價格：5800日圓		
	容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK		
	ACT · RAC	2P對應DUAL SHOCK	對應ANALOG CONTROLLER MEM

スノボキッズ プラス Snobow Kids Plus
Snobow Kids Plus

《Snobow Kids Plus》是為NINTENDO64《Snobow Kids》之改良版本。雖然PlayStation《Snobow Kids Plus》並不能像原版般四人同時進行，不過也因為如此，製造商ATLUS反而為遊戲加入更多不同的原創要素，絕對非一般單純移植而矣。







完全原創

首先，遊戲除了保留原版中五名各具個性的角色之外，製造商ATLUS更特地為PlayStation版本加入三名不同的原創角色，全部均以重新設定登場，務求表現有別於原版的另一種風格。



此外，遊戲亦會追加一個能供玩者選擇服裝和髮色等項目設定的創造角色模式，讓玩者設定自己獨有個性的角色，而且遊戲也會增設原創的ANIMATION MOVIE OPENING，以PlayStation播放機能將Snobow Kids一眾們可愛有趣的樣子活活地再次重現。





製造商：HUDSON　發售日期：12月10日
售價：港幣328元　記憶：1 BLOCK
ACT/ MULTI POAY/ MEM

TEXT：赤目黑龍

嘩！又一隻超古代遊戲重現

BOMBERMAN




令人懷念的「紅白機」版本

正！相信有玩動作遊戲的玩者一定不會對《BOMBERMAN》這個名字感到陌生，當然，《BOMBERMAN》這遊戲絕對有資格成為經典遊戲，所以如果說王懂這遊戲的才是有問題。

這次HUDSON將這經典遊戲移植到Playstation之上，真是令懷舊迷十分雀躍，首先，這次移植的是當年最早出現的「任天堂 紅白機」版，所以如果玩者是玩舊版（オールド）的話，便會感受到真正的「紅白機風味」，而遊戲方面和之前的「真紅白機」版是有百份之九十九相同，唯一不同的是在遊戲之中，是會有炸彈的數量和火的LEVEL顯示，而且有一些版數是有多於一個ITEM的，這些便是遊戲和紅白機版不同之處。遊戲方法方面則和之前的完全一模一樣，玩者要在限定時間（3分鐘）之內將版圖內所有的怪物消滅，在每一版圖之上，也會有一件的道具讓玩者取，當中有增加炸彈數目的，亦有加強火力的，亦有搖控炸彈，穿牆等，而每到一定版數便會有BONUS SATGE出現，在這STAGE之中，玩者是無敵之身，可以在限時之內盡情的殺死怪物。





而這次推出的《BOMBERMAN》的最大特別便是那個製作得非常精采的OPENING，這OPENING的出色之處是能夠以3D來表達出BOMBERMAN動的一方面，而且亦不會像其他遊戲OPENING的「爛」，這樣的製才算是「好」！

ARRANGED版真是非常ARRANGE

至於《BOMBERMAN》的ARRANGED版真是非常的精采，首先是在遊戲中的人物和怪物的設計也有趣得多，而且更利用立體的視覺效果（其實不是真正的3D），使遊戲變得有趣，然而，BOMBERMAN的判定便非常「刁鑽」，那大大的頭並不會「着火」，反而腳部便是要害，這點大家要小心一點啊！

此外，在ARRANGED版之中，敵方的「AI」真是改進了非常多，只要玩者稍為對他們不利，他們便會「走開」，而且他們會因應玩者的走位而有相對的行動，所以，要打倒他們真是一件苦事。



絕對不是舊版的對戰

大家不要以為這次移植的是最舊版的《BOMBERMAN》便會令到對戰模式變得沒有趣味，這樣想便錯了，因為在《BOMBERMAN》之中根本沒有甚麼對戰模式，而這次玩的是之後集數中的對戰模式，而就算對戰亦有兩種玩法，首先是最一般的5人對戰（玩者一人對電腦4人），總共有24個版圖供玩者選擇（上級、中級、下級各8個版圖）；而另一種對戰方法便是「TAC BATTLE」，這是一個由玩者自由組對戰的模式，在這個模式之中總共可以容納5名玩者對戰，這5名玩者（最低限度是1名玩者對4名電腦人物）可以自由組成A、B二隊，然後選擇版圖對戰，不過，在「TAC BATTLE」之中，玩者死了之後可以在場外繼續投擲炸彈攻擊對手。




製造商：BANPRESTO　發售日期：12月10日
售價：6800日圓　記憶：3-15 BLOCKS
SLG/ MEM

TEXT：赤目黑龍

原來錢真係搵唔晒㗎！

超級機械人大戰F

遊戲依然如舊

如果大家有玩《超級機械人大戰》系列遊戲的話，便一定會對這遊戲的玩法非常清楚，而如果大家有玩SEGASATURN版的《超級機械人大戰F》，便絕對不會對這次推出的Playstation版感到陌生，因為基本上Playstation和SEGASATURN版是完全一樣的（以遊戲系統而言）。

遊戲一開始，便有一大段的故事簡介，之後就如SEGASATURN版的一模一樣，不論是故事，又或者是在敵人和自軍的佈置上也是一樣的，完全不用作太大的思考便可以完成遊戲。

在這裏也要以小小的空位來講解一下遊戲的玩法，首先，在每一話之中，玩者要先決定出擊的機體，不過，在這裏建議玩者不妨胡亂的選擇，在真正開始戰鬥之時，看清楚敵人是哪一種類的，之後才RESET，重新開始遊戲，這樣，便可以真正的選擇出適合該場戰鬥的機體，這樣一來，便可以將自軍的損傷減到最低。

另一方面，在遊戲之中，敵方的機體之中，有一些是可以說得的，而又有一些是被消滅之後會有道具留下的。在完成一場戰鬥之後，玩者便可以為自己的機體進行強化，記着，由於金錢有限，玩者要小心處理金錢，基本上只可以將主力的機體強化而已。



■又長又悶的開場。

■先設定主角的資料。

■真正開始遊戲

■播片機能又真是比SS版為佳。

究竟有乜唔同

正如上文所說一樣，Playstation版的《超級機械人大戰 F》和SEGASATURNSEGASATURN版是沒有分別的，所以大家大可以當玩SEGASATURN版一樣的玩，然而，Playstation版總會比SEGASATURN版改了一點的東西，首先，在遊戲之中，對白框是改變了少許的，如果大家有留心看的話，框的而且確是改了顏色和花樣；此外，在遊戲的配樂方面也有了一定的改變，因為在遊戲之中，所有的配樂也是重新編曲和混音的，因此，在遊玩之時，會給玩者一種比較新的感覺；而最易令玩者看得到的便是在戰鬥之時，當發射武器之後，之前的SEGASATURN版是以橫線來製造滑行的過鏡效果，不過，Playstation卻製造了一種「雪花」的過鏡效果。

除了以上的兩點之外，在遊戲之中便沒有任何新增的東西了，所以難免會令玩者有點失望……呀！還有一點是不同的，便是在Playstation版之中，眾人物的說話是加重了迴音效果的，所以會使一些對話變得十分「不清楚」，這不知是否改變呢！



■個框真係唔同㗎！



■連過鏡也改變了。

■迴音加重了，可能聽唔到。

Play station版有乜吸引之處

當然不是遊戲本身，因為SEGASATURN已經推出多時，而且相信有玩這遊戲的玩者亦已爆機多時，所以，遊戲本身已經毫庶吸引力，而唯一能吸引到買家（絕對唔係玩家）的便是這遊戲、以前推出的《超級機械人大戰TV大百科》及之後推出的《超級機人大戰F完結篇》之中的抽獎標籤，只要集齊3隻遊戲的標籤，便有機會抽到復刻版的鐵甲萬能俠超合金，當中有500隻更是黑色的特別版，不知大家會否做這傻事呢？

攻略一族



製造商：NAMCO　　售價：328港元（特別版452港元）
發售日：98年12月3日　　記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM×2
RAC／2人／對應ANALOG CONTROLLER／對應JOGCON／對應PocketStation

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：CHRISTMAS DRIVER J.J

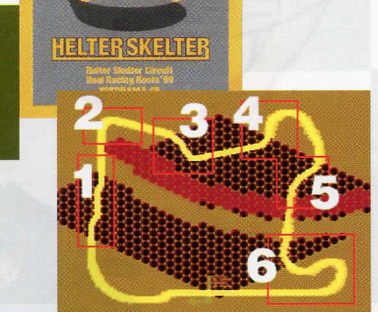
R4 RIDGE RACER TYPE 4

以 EXPERT MODE 完成的格蘭披治模式賽道全攻略！

Helter Skelter

Course Data

日程 05/01（星期六）11:30
預選通過條件：3位以內
Lap：2周
Length：5220m





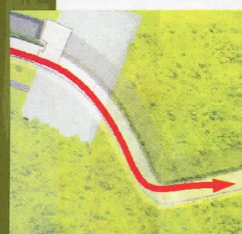


POINT 1：來到這裏時，會有兩個連續的「之」字路，只需從中取一條直線便可安心的通過。

POINT 2：接着的彎位需要用上甩彎技巧；從右線甩入的話雖然可節省少許時間，但就不及從左線甩入的安全，而從左線甩入時，經過指示牌的瞬間可作為開始甩彎的記認。

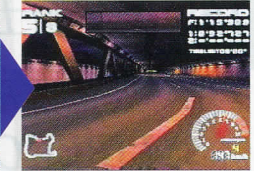






POINT 3：進入這隧道後的第一個彎，弧度比想像中要大，較安全的應付方法是稍為甩尾而過。







POINT 4：相反，即使是最弱的車，也可單靠轉彎來處理接下來的兩個彎；方法是先靠向右線，當駛至左線轉彎指示牌的位置時便全力左轉，當過了第一個彎便改為全力右轉，便可在保持高車速的情況下過了這兩個彎。





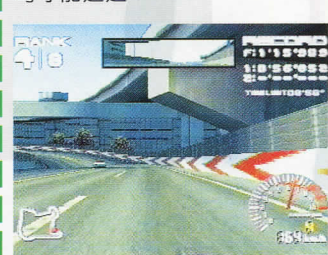


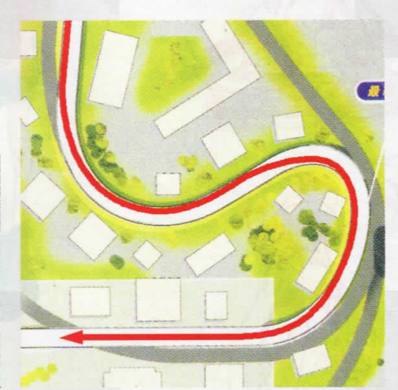




POINT 5：由於車速不高，過這彎時只要靠向左線，然後在經過這指示牌時全力右轉便不需靠甩彎來過。

POINT 6：來到這彎位前會經過一段起伏不平的路，穩定好車子才開始左轉會來不及，所以需事先便將車子稍為左轉，至於接下來進入終點前的彎位則必須用甩彎才能通過。



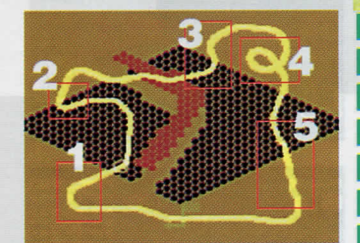


Wonderhill

Course Data

日程 05/15（星期六）17:30
預選通過條件：3位以內
Lap：2周
Length：6686m







POINT 1：過這彎位時無可避免地要使用甩彎技巧，但因為這時能夠用的車子極速有限，因此可以走較接近右線的路。

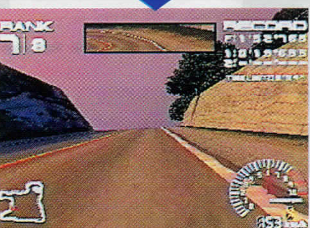






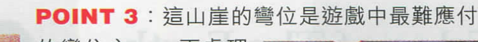


POINT 2：接着的數個彎位其實是有辦法不用甩彎的，方法是先保持在右線邊沿位置，到走至右線外圍掛着布製隊旗的位置便向左轉，接着仍保持在左線上，到下一個彎位前的指示牌便再次左轉，在撞牆前再多左轉一次，便可順利地進入天橋底的位置。











POINT 3：這山崖的彎位是遊戲中最難應付的彎位之一，而處理方法則是先靠在左線，當到達圖中的位置時便全力甩彎，這樣應可勉強地過了這個彎的。

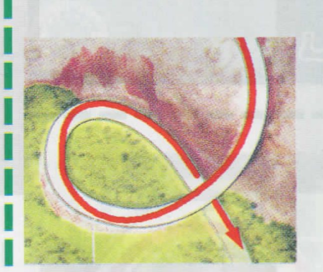




POINT 4：圖中這彎位單靠轉彎能力亦能應付，但就會變成不夠扭力應付接下來會的右轉，應此建議大家以甩彎方法過掉圖中的彎。



POINT 5：在經過這段長長的環形賽道時，各位應盡量將車靠在右線，這比起走左線時是可節省不少時間的，但最後一段路仍有必要用甩彎來過，而指標就是圖中的指示牌。







POINT 6：賽道最後遇上的之字路應盡量保持以接近直線的方法通過，而過了這段路後所遇上的彎位則是需要甩過的。

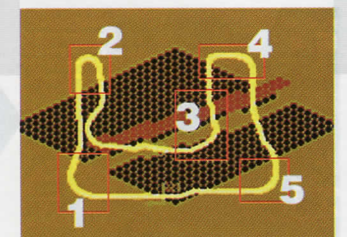


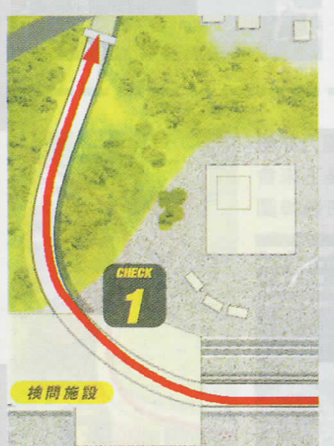
Edge of The Earth

Course Data

日程 07/01（星期六）20:45
預選通過條件：2位以內
Lap：3周
Length：5665m



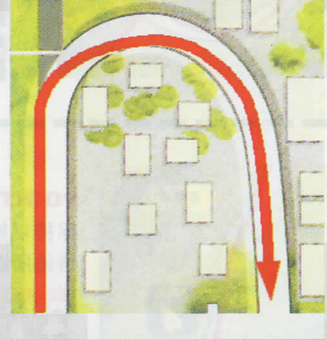








POINT 1：一圈開始後不久便遇上的這彎位，只要事先靠在右線、再於經過指示牌時全力右轉，是可以有足夠扭力入彎的，但因為難易度頗高，在下會較贊成走中~右線然後稍為甩尾入彎的方法。



POINT 2：來到圖中天橋底的路段時，可先走在左線，當到達指示牌位置便靠向右線，然後再以甩尾方法出彎，這樣便可將減速降至最低。

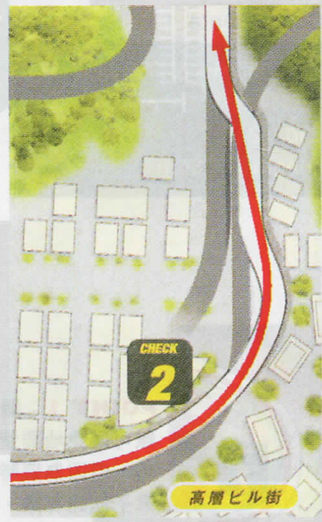




POINT 3：先走右線來到這彎位，然後在經過左線藍色指示牌的時候開始全力左轉，不但可順利過掉這彎，還可利用過彎時的行車線直線地通過接下來的之字路。

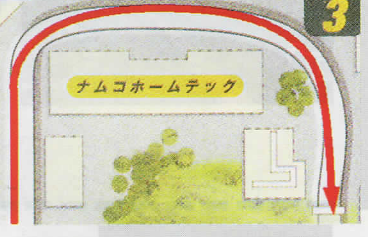






POINT 4：接近末段時的兩個90度彎，第一個是需要在左線指示牌的位置甩彎才能高速通過，而第二個則只需預早一點轉彎便可單靠扭力高速通過。

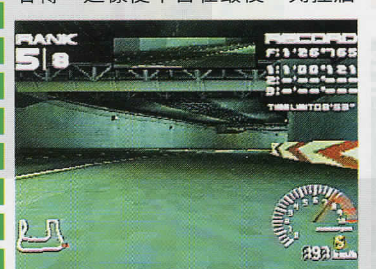


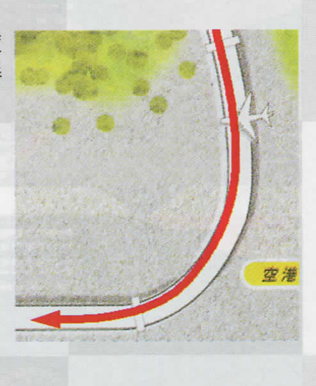






POINT 5：最後一個彎位的路面闊度很大，雖然走得愈右可節省愈多時間，但會不夠扭力過最後的樽頸位；解決方法是在圖中的位置才開始全力右轉，這樣便不會在最後一刻撞牆。



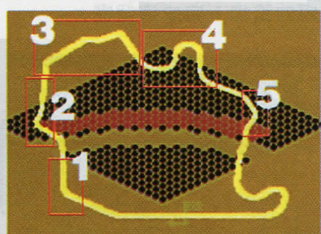


Out of Blue

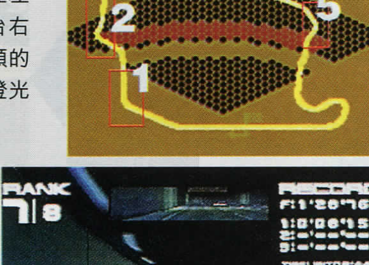
Course Data

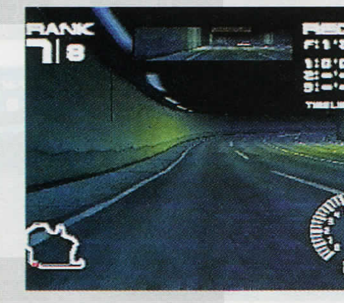
日程 07/15（星期四）06:30
預選通過條件：2位以內
Lap：3周
Length：5564m



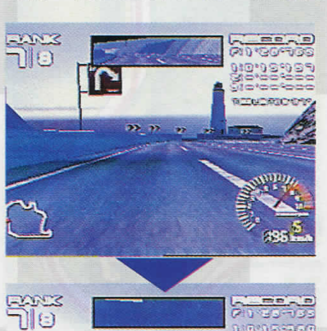


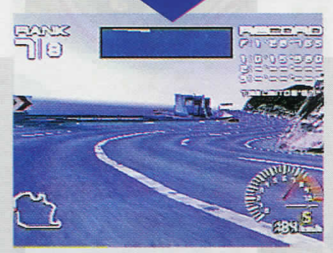
POINT 1：這賽道開始後不久會進入一條隧道，這時應靠在左線，在快要離開隧道時開始右轉，由於這裏沒有指示牌之類的記號，各位不妨以隧道內的燈光變化作為一種識別。

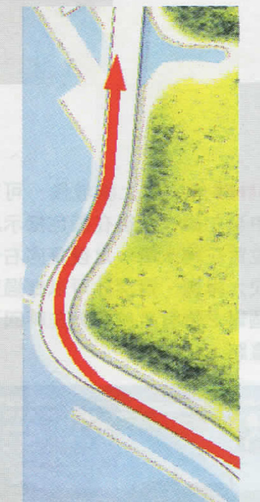


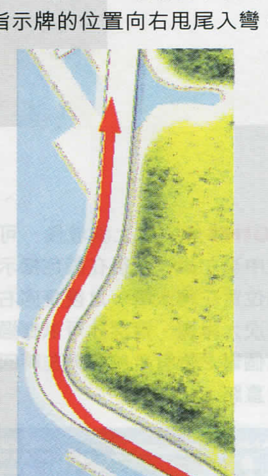


POINT 2：離開隧道後會，很快會遇上一個急彎，若保持在高車速的話，便應先靠向左線，然後在圖中指示牌的位置向右甩尾入彎。

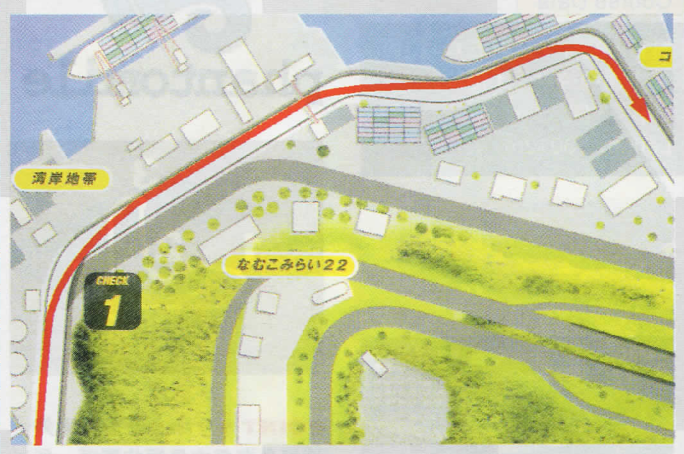


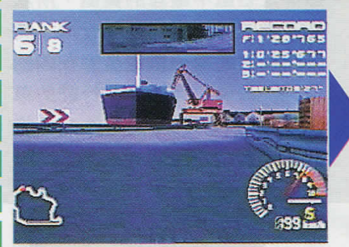






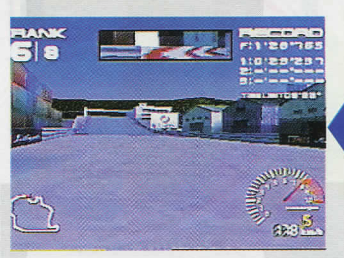
POINT 3：接下來會連續有兩個急彎，但只要及早從外彎（左線）開始切入，是可以很輕鬆應付的，不過第三個彎卻必須甩尾才能通過，而且要早在指示牌的位置開始甩，否則會因車速太高而與欄杆碰撞。

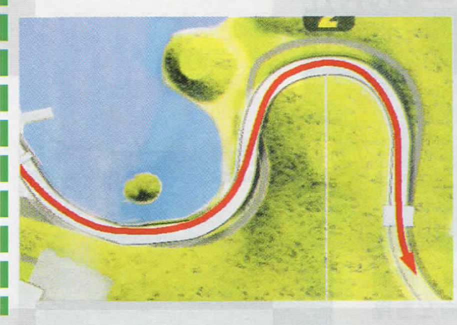










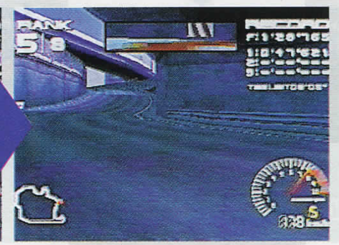


POINT 4：開始上山後的第一段路是個持續的左彎，但接下來卻突然變成右彎，雖然單靠有效的入線亦有可能應付，但在下較為贊成在右轉時稍為甩尾，這樣便可確保車子的扭力足夠應付整個右轉。

POINT 5：第二條隧道的出口同樣是個急彎，但只要事先走在左線，並在轉彎指示牌的位置開始全力右轉，是可以以全速通過這這彎的。







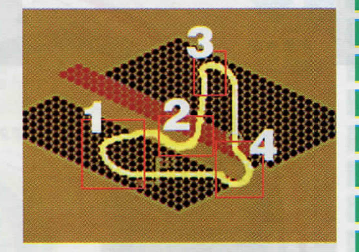


Phantomile

Course Data

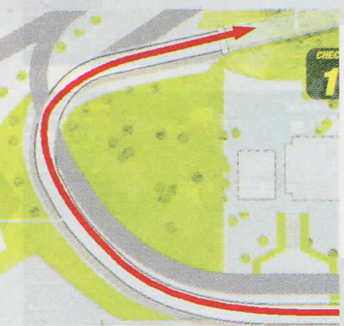
日程 09/24（星期五）12:00
預選通過條件：1位以內
Lap：3周
Length：3012m

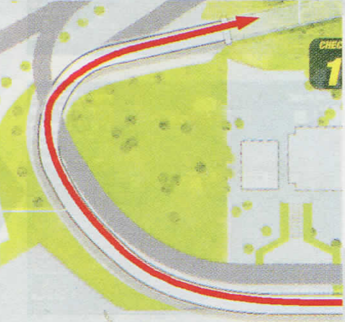


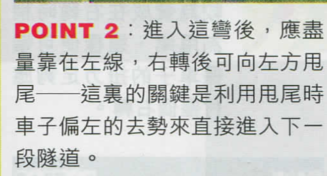


POINT 1：除了最後一場外，這條是遊戲中最短的賽道，所以能節省的時間都應盡量省掉；開始比賽後的第一個彎若靠在內圈（右線）前進，可比靠左行駛的車快差不多1秒，但在彎位的最後則有必要稍作甩尾。

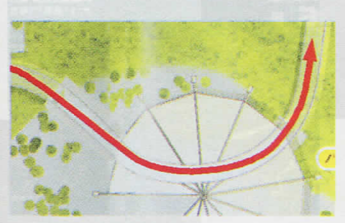








POINT 2：進入這彎後，應盡量靠在左線，右轉後可向左方甩尾——這裏的關鍵是利用甩尾時車子偏左的去勢來直接進入下一段隧道。





POINT 3：離開隧道後，可選擇以直線繼續前進，然後在差不多要碰上右邊牆壁時向右甩彎，便可在最短的路線下完成這個彎。



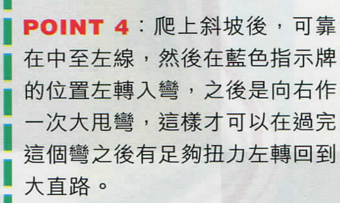








POINT 4：爬上斜坡後，可靠在中至左線，然後在藍色指示牌的位置左轉入彎，之後是向右作一次大甩彎，這樣才可以在過完這個彎之後有足夠扭力左轉回到大直路。











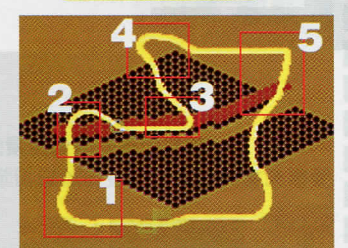


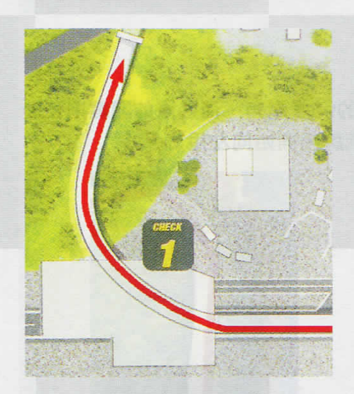
Brightest Nite

Course Data

日程 10/22（星期五）21:45
預選通過條件：1位以內
Lap：3周
Length：5868m

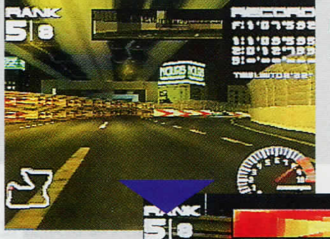






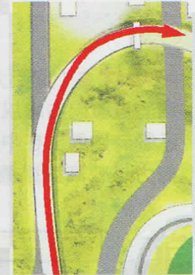


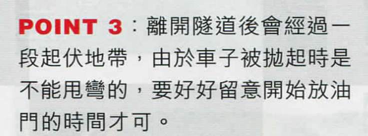
POINT 1：這最初的彎位只要從左線預早開始切入的話，是有可能不減速處理的，但為安全起見，仍是建議各位靠甩尾來入彎。





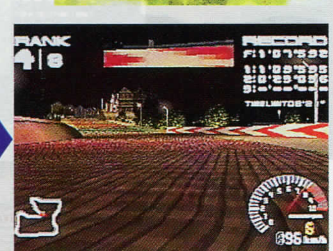
POINT 2：這彎位和POINT 1的彎很相似，同樣是只事先從左線切入可安全入彎，但若然是選擇甩彎的話，便應改為先靠在右線，以減低多走了的路。





POINT 3：離開隧道後會經過一段起伏地帶，由於車子被拋起時是不能甩彎的，要好好留意開始放油門的時間才可。





POINT 4：接下來會遇上另一個大彎，這邊的彎沒有來得那麼急，只要在事前靠向左線，駛過指示牌時開始轉向右方，在到達邊沿前甩彎便可。





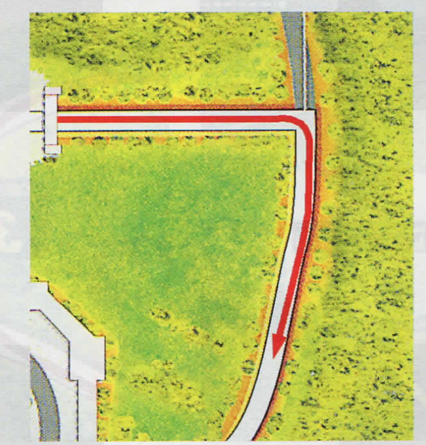




POINT 5：過了隧道後會再飛越一個大斜坡，過這彎的技巧與POINT 3時相近，而各位若能利用這彎位的話，是不難利用入線的技巧越過敵車的。





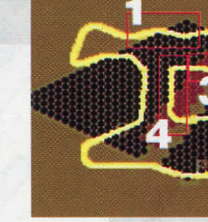


Heaven and Hell

Course Data

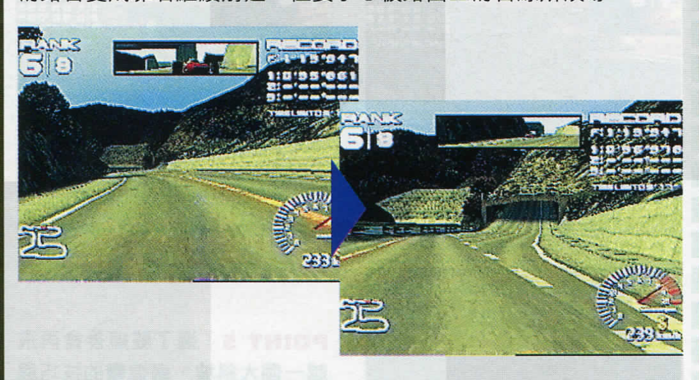
日程 11/26（星期六）15:00
預選通過條件：1位以內
Lap：3周
Length：6456m



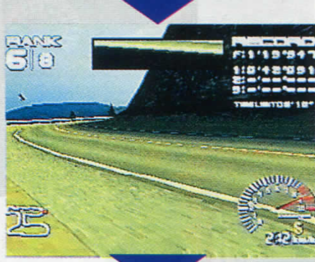




POINT 1：這一戰的賽道有部份是和第2戰時相同，而圖中本來靠左的路會變成靠右繼續前進，但要小心被路面上的白線所誤導。





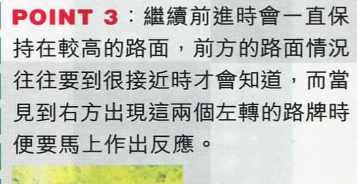


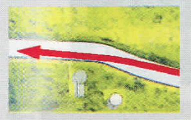


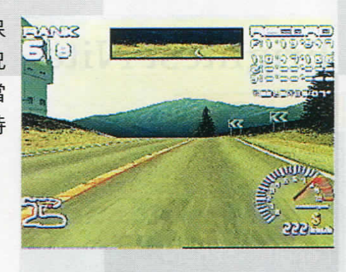
POINT 2：離開隧道後會馬上遇上一個大急彎，這時需要盡早甩尾，否則很容易會因為甩尾後來不及回軚而碰上左方的欄杆。



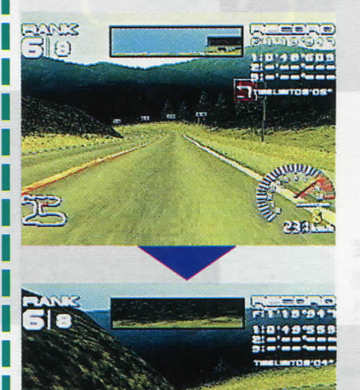
POINT 3：繼續前進時會一直保持在較高的路面，前方的路面情況往往要到很接近時才會知道，而當見到右方出現這兩個左轉的路牌時便要馬上作出反應。





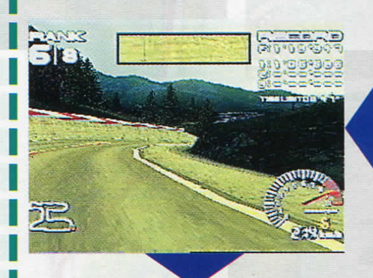


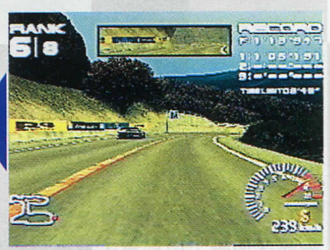
POINT 4：落斜的路是兩個連續的90度彎角，而過彎的關鍵則在於要事先靠向右線，然後在越過指示牌後開始向左甩彎。





POINT 5：回到大直路前會經過一個很長的右彎，在入彎初期各位應盡量靠向右線以節省時間，直至遠處的牆邊出現紅白相間的右轉指示牌時則馬上在中線上「小甩」一次彎，這樣即使扭力再差的車，亦會夠力以較高速過最後一個彎的。





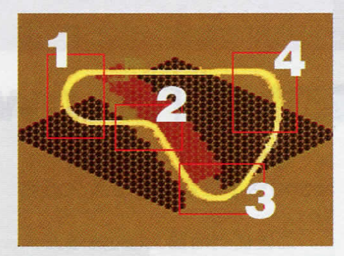


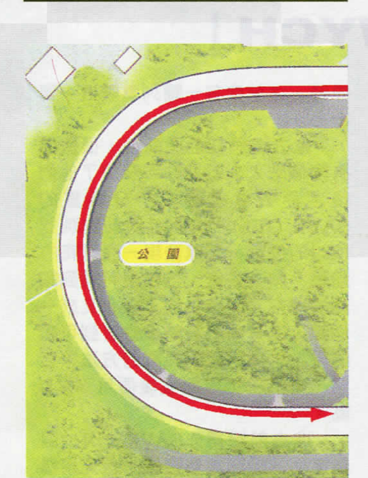
Shooting Hoops

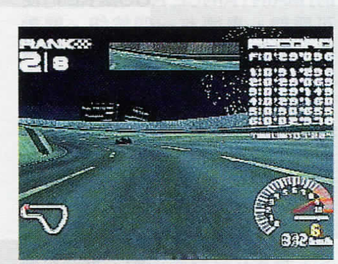
Course Data

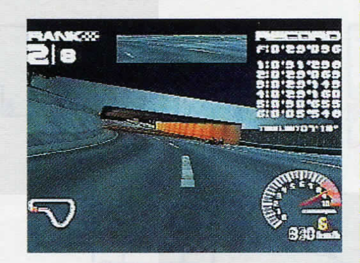
日程 12/31（星期五）23:45
預選通過條件：1位以內
Lap：6周
Length：3958m





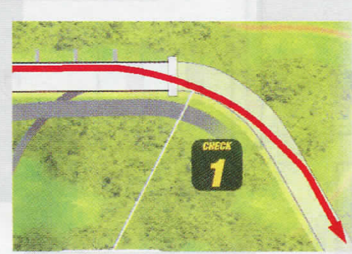






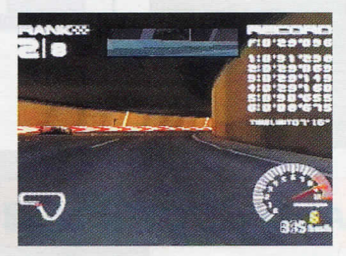
POINT 1：最後一場賽事會改用一部速度大幅提升了的新車，而賽道方面則是8場賽事中最簡單的一條；由於太高速的關係，入彎時間若控制得不好會很容易被「拋」出外圈（離心力），就以第一個彎為例，若是以全速來到這裏時，最好先保持在左起第二條線，這樣便能較早開始左轉。

POINT 2：過了POINT 1的彎後應保持在左線，直至來到下一個彎位前，在過了指示牌的位置按右入彎，便可在最高速狀態下過這個彎。

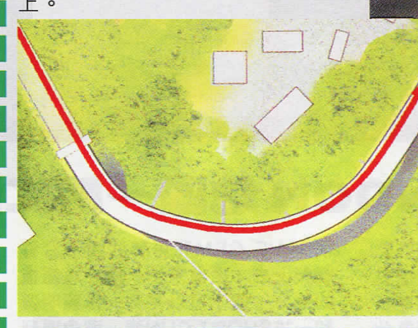






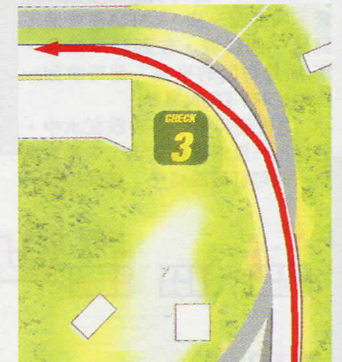


POINT 3：離開隧道時遇上的彎，解決方法和POINT 1時的彎相同，而在過彎後則應繼續留在左線上。



POINT 4：繼續前進後，直至經過路面上方的一對綠色路牌時要馬上靠向右方，然後當經過左線旁邊轉彎指示牌的位置時全力左轉，便可達成不靠甩尾、在接近最高速度下完成整條賽道。







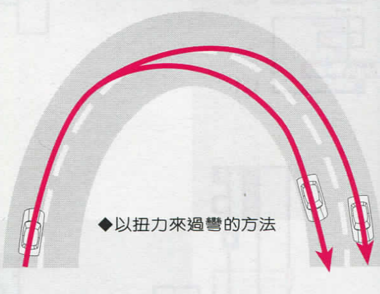


追加資料

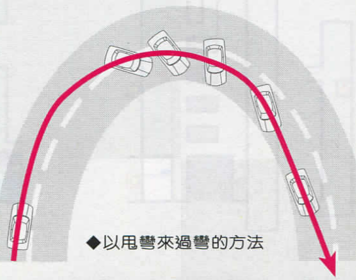
甩尾技巧小講座

本攻略所用的是EXPERT模式，而所用的車種則是甩尾系（DRIFT）的，這種車和扭力系（GRIP）車種的最大分別是極速較高，但當過一些急彎時的轉彎能力就較低，補救方法就是利用「甩尾」的技巧。

甩尾的基本方法是在入彎時按着方向掣但突然放開油門一段短時間，放油門至重按油門時間的長短，會影響甩彎的角度，若控制得好時，可利用甩彎以高速通過不少急彎，大大降低完成每圈的所需時間的。



◆以扭力來過彎的方法



◆以甩彎來過彎的方法

發行商：EIDOS
發售日：發售中
ACT／MEM／對應震動手制

TEXT：古拉拉_B
協力：TIME RELEASE人物
ILLUSTRATION：SONIC SUBMARINE

《盜墓者 III》攻略第二回

故事概要

話說LARA某次在印度的一個遺跡內，無意中找到一件傳說的秘寶，若能集齊四件，便可得到無窮的力量。於事LARA便起程，找尋散落在世界各地，其餘三件的秘寶。

來到LONDON後，LARA不斷被一班秘密組織的人襲擊，追查之下，終於發現第二件秘寶的持有人……

LONDON 地區～第二關攻略「ALDWYCH」

在THAMES OF WHAFT之後，便會來到ALDWYCH。這裏是一個廢棄了的火車站，在路軌行走時，小心迎面而來的地鐵(為什甚廢棄了的車站，還有地鐵的呢？)，通常在玩者要進入路軌傍的房間時，便會出現，另一個情況是那條路是不通的，地鐵便會出現用來「驅逐」玩者。

開始時，記得按着×不放來抓緊，向上爬一步，LARA便會滑下到另一個斜坡，在那時再按緊×來,抓着對面的平台，便可拿到一排SHORT GUN彈。

之後便可滑下，會跌在水中。上岸後一直沿着樓梯走，中途會遇到一個可打破的格子，裏面會有一個SAVE GEM和可爬的牆。沿着牆爬上去，便會來到一個充滿鐵板的地方，取了可以得到一排照明彈和一排SHORT GUN彈，還會遇到一個敵人。

在圖示的位置將那個箱拉動一次，便可以在「1」的位置跌下，來到售票處。然後跳到「2」，再往上爬(利用剛才拉動了的箱)，沿路走便可來到售票處傍的房間內。留意，不要直接在邊傍跌下，要爬下去。房間內可以拿到一個藥包和一條「MAINTAINCE ROOM KEY」。開動牆上的機關便可以離開，但小心出現的敵人。

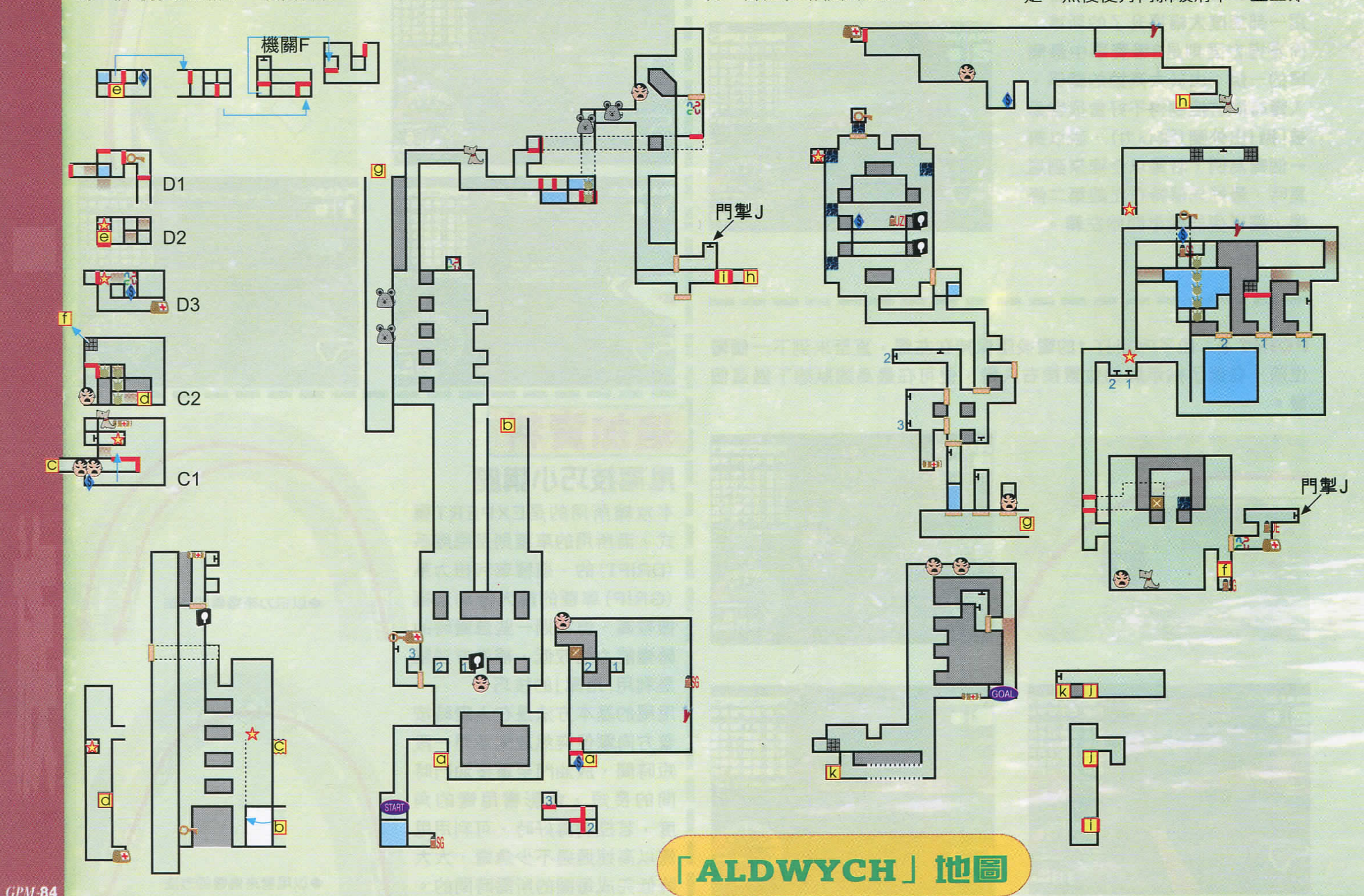
這裏的敵人有一個特點，就是有時候，他們會帶着一支有火的棒，若被打中，LARA會着火，不理會的話，生命便會隨着火焰燃燒……

之後便到地圖上「B」的地方，用助跑跳＋抓緊到達對面。在右手邊會有一個鎖了的房，用剛才拿到的「MAINTAINCE ROOM KEY」便可開門。裏面有一個按鈕，開動後，這個月台便會恢復光明，同時可以在月台的另一端，地圖上「KEY」的位置拿到一個「OLD PENNY」，拿着它回到最初「1」的地方，牆上有一個機關(顏色比較暗的)，用「OLD PENNY」便可換到一張車票(TICKET)。

拿到車票後，去地圖上「C」地方，那是在路軌傍邊的，第一次到達時，之前會有一輛列車駛近，要小心。

進去這個紅色房間後，很快便有兩個敵人來歡迎你。解決了他們後，便去拿遊戲中十分貴重的SAVE GEM。按圖示用助跑跳到「☆」的位置，不難發現一面可爬的牆壁。爬上去後，按口便可落到踏腳的地方。爬上一級，小心又來一個敵人。背向牆壁時，會看到可爬的天花，用跳躍＋抓緊的方法來渡過，滑下一小段斜坡後便可到達D點。

進去前記得先SAVE一次，因為裏面的機關頗為複雜。首先用慢步行，直到LARA停下不再向前走，然後便背向斜坡滑下，並立即



「ALDWYCH」地圖

按着×不放。抓住牆邊後便放開×，讓LARA跌在一塊會裂開的地板上，站住然後立即向左跳。彈到一個斜坡後就按口跳起，及按×預備抓着對面一條很窄的陝縫。

抓住之後便向右移，滑下時會來到另一個斜台，還有另外一塊會裂的地板。這時抓緊斜台後，向後跳並180度轉身(在按口跳後，立即按○便可在落地之前轉身)抓住另一條陝縫。這時頭上機關已經停定，可慢慢地準備來到另一個SECERT POINT——在這條陝縫下面的一個凹位，可以拿到一個SAVE GEM和一排子彈。

來到地圖D3「☆」的位置，跳上去抓着，然後便可來到E點。可以取得SAVE GEM並SAVE，再沿牆壁爬上去。中途會遇到兩個噴火的地方，用L2蹲下避過。記得要開動機關「F」，打開往F點的門。沿路直走，便可來到B區的上半「B2」這裏和「C」區都是會經常來到的。從鐵絲網的缺口跌下，便來回到B1區，再到C區的時候，先到F區一次。

來到F區，首先會遇到一名敵人和一隻狗，別高呼「他們襲擊我啊！」，直接就開火好了。右邊有一個房間，踏在會裂的地板上，不消半秒便可到達地面，然後拉動面前的石塊，就可以開啟另一條通道。

通道中途會遇到兩個按鈕，分別控制不處遠(若不用幹時間的話，其實是不遠的)的三個門口。先按右邊的鈕，然後立即跑到ROOM 3，不過時間十分緊迫，很快門便會關上，所以在第一個轉彎後便要用DASH，但要小心地面的水池，掉下去便會令速度減慢。

進入ROOM 3後，開動牆上的機關，回到剛才的兩個按鈕之處，再按一次令ROOM 2的門打開，進入ROOM 2時，會發現天花有一個門打開了，爬上去後便要開動另一個機關，之後會在地圖的☆處下去，開動餘下的機關便可令到ROOM 1的門打開。

進入ROOM 1，利用可爬的天花到達對面，拿取鎖匙「SOLOMON KEY」後，就從水池傍邊的小路離開。之後便去D區，因為機關已經停了，便可以利用它來到達對面，拿取另一條「SOLOMON KEY」，沿路直走，可到達B2。

離開B2，回到售票處，再沿電梯到達G點。(之前可以在走廊盡頭，打破牆壁進入SECERT POINT)在G點的路軌向前走，不一會便會遇上一個敵人，他剛出來的門口會自動關上，不用理會。緊追着他進入傍邊的房間，但要小心迎面而來的「直通西方極樂特快列車」。



安全地進入第二個房間後，開動機關可令第三個房間的門打開。門口有一個機關，之後隨序打開地圖上「1」、「2」和「3」的機關，最後再開一次1號的機關。在機關「1」對面的路會出現，沿路走便會來到一個紅色的房間，小心地上會裂開的地板。

小小知識其之四

即使用慢步走，遇到「會裂開的地板」也不會停下，這不是波斯王子嘛！

在牆上的鎖匙孔使用「SOLOMON KEY」，之後門會打開，拿到另一條鎖匙(其功用是和鎖匙一樣，但樣子不一定是鎖匙)。這時，後面的地板已經裂開，建議用後胸翻＋轉身開離。離開這個房間前，到地圖上☆的位置，跳進布幕內，可拿到開啟另一個SECERT POINT的道具。

拿到鎖匙後地圖上的另一度門亦會打開，但要小心這時出現的小狗。沿水路一直到盡頭，上岸後爬上一級，用助跑跳＋抓緊到達對岸，橫移少許就可以落地。再用可爬的天花，爬到左邊的凹位。這時會有兩個盲老鼠走過來，玩者應該友善地招呼牠們，就用蓮子羹來款待……

記得剛才拿到的車票嗎？用它就可以通過入閘機繼續前進。現時手上應該只有一條鎖匙和一個五角星吧！現在就是用它們的時候了。

離開門後不久，左邊會有一個敵人等着玩者，解決了他們，繞過入閘機會來到一個門口，在門口前(不是傍邊)使用五角星，換來的就是一度開了的門，一個敵人和一個SECERT POINT了。如果聽到聲響，便可從門口離開，若沿H點牆邊爬上去，會回到剛才水池的附近，會浪費時間一點點，可以得到的寶物卻又不太多……

SECERT POINT回到外面，走到另一邊會是一條電梯，左邊有一度門，利用剛才的鎖匙打開後，開動門掣「J」便可離開。從H點去到盡頭，可以拿到一些道具和遇上一名敵人。

回到I點，落下去後J點的門已經打開。上面是一架列車，若開動牆上的機關，會有一度門封住玩者的去路，從K點跳下去，便會來到這關的最後部份。

經過一條要伏下爬過的路通後，會在轉角處遇到一個敵人。不要殺他，他會令到斜坡傍邊的門打開，同時要留意迎面而來的兩個敵人。在房內有兩個機關，一個是打開F區的門，另一個是開動返回列車的機關。

在F區的門內有一個可以開動J點門口的機關，不要忘記。沿路回到K點，便可以從斜坡滑下到終點了。

LONDON地區第三關～「LUD'S GATE」攻略

故事

LARA遇上了在ALDWYCH時襲擊她的敵人，發現牠們是被迫害才會變成這樣的。查問之下，迫害他們的人正是秘寶的持有人SOPHIA，於是LARA便向SOPHIA的所在地出發。之前，LARA仍要通過一些考驗……

攻略

這關有些地方要留意思：第一，持棒的傢伙再不是敵人，他們也不會攻擊你；第二，持槍帶帽的敵人會看見你便會立即攻擊；第三，在關卡後半會有一輛輔助機械，名為UPV，可以加快LARA在水中活動的速度，操作方法和游泳時差不多，按口前進、按×可攻擊(共有五千發魚叉)、按着○再按—或一便可離開UPV，但氧氣消耗量不變。

在開始時，會發現右邊有一個「朋友」，跟着他走便會來到一間有兩個水池的房，為了拿SECERT POINT，所以在左邊的通路進入，滑下斜坡後，立即在在右邊缺口爬上去，因為頭頂正有一面針牆壓下來。

安全到達後，先開動牆上的機關，在身後會有一度閘被開啟。然後找出那個比較暗的凹位(☆)，抓緊級邊，滑下時中間會有一個缺口，抓緊後橫移，最後便可到達SECERT POINT。看看頭頂便可發現回去原處的路。

在A點爬上去，爬到一面紅色的牆時，向後跳＋轉身＋抓緊便可發現另一個SECERT POINT。取得道具後，有兩個方法回到正路：一)在牆邊爬下少許，用後跳＋轉身＋抓緊；二)滑下直到斜坡上，再用後跳＋轉身＋抓緊。兩個都有一定的危險性，之前敬請記得SAVE。

來到A點的上方，有一條要伏下爬過的路，盡頭有一排SHORT GUN子彈，中途會有一個可以站起的地方。在那裏往上爬，便可以到達★的位置，跳下去後，敵人會立即迎來「迎接」你的，小心。

將房的那塊石頭移到1的位置，再開動牆上機關令門打開，不要忘記這時門外的敵人還在。沿路走就會到達一個較大的空間。

玩者需要進出這個房間幾次。首先進入第二級的門口，將裏面的石頭移至塞着門口為止，爬上石頭便會有路折返。回到房間中央時，會發現有一支石柱移開了，利用那支柱來到B點，便可回到走廊上(☆)。再將小房間內的石頭拉至2的位置，便可令石支回到原位。

站在石柱上，可以看到不遠處有些可以爬的天花，用助跑跳＋抓緊，之後開動右邊牆上的機關。再從石柱的位置跳上去抓緊，再開動牆上的另一個機關。機關右邊的門就會關上，玩者可以從那裏爬上去，到頂後向左橫移落地。

小小知識其之五

在一些L字形的缺口，可以普通的步伐過行過，但只限接近角落的位置。走過時LARA會好像要跌似的，之後又會彈起。這樣，玩者便控制LARA可以走過一些不能太矮而跳過的缺口了。(很靈異啊！)

跳向後右方的石(面向牆壁時)，再走過左前方的石(背向剛才的牆時)然後可以向牆的方向掉下，左邊會有一些道具，右邊就是要走的路。

來到轉角處，會有一個斜坡，滑到一半左右便按口跳起，再按×抓緊對面的石塊。(之前最好還是SAVE一次)

進入門之後，便會來到這關的一個分支點。這裏會有一個缺口，若從缺口安全掉下到水中，便可省了很多的時間，但是會錯過一些SECERT POINT和十分極之值錢(按：用了三四百塊買遊戲回來，都是為了過這些難關，若不通過了它們，豈不是很不值？)，亦十分超級恐怖、隨時令人心臟病發的動作難關。 請讀者們自行定奪。但筆者會為大家介紹通過了對岸的攻略。

滑到會裂的地板上，立即用普通跳＋抓緊便可到達對面，記得拾起地上的「EMBALMING FLUID」才離開。

沿路爬到第一個缺口時，會有一個敵人在左邊的分支出現，不用猶疑了，開火吧！走向暗處，左手邊會有另一個缺口可以爬進去，但未站起便會有一個敵人不斷要你吃他的蓮子羹，所以你站起來後，亦應禮貌地「回敬」他。

開動牆上的機關，便可以取得門後的道具。從C點落下，便可來到關卡其中一個高潮——神像之頂部。這一段的地圖頗為簡單，用神像的高度來計算，若從頂部掉下，足夠令LARA死完再死，死完再死直到永遠……

來到C點後，看看頭上，就可以發現一排可爬的天花。要留意一點，若爬到那些沒有格子的天花時，LARA就會自動放手……

來到對岸後，可利用取得的SAVE GEM來記錄一下，然後站在左上角(D)，往神像的最頂部用普通跳。安全跳到後，四週查看一下，會發現一個SAVE GEM在頗遠的地方。這時玩者可按圖示，站在神像頂的右上角，雖然看不到，但是往右前方用普通跳的話，會來到一個可站穩的平台(其他地方都會令LARA滑下去，着地後玩者們請選擇「LOAD GAME」或「RESTART LEVEL」)，及發現一個藥包，對面會有一支紅色的石柱，跳過去後再用助跑跳＋抓緊到達斜坡(▼)，爬上時按口便可到達SAVE GEM所在的石廊，並可以發現另一個SECERT POINT。

取得SECERT POINT後可以利用神像的斜面滑下來着地，位置是沒有一定的。着地後四週看看，會發現一條梯級及一個敵人，梯級末端的牆上，會有一個凹位，是可以爬上去的，爬上去後拉動左邊的石頭，便可築起一面能爬上的牆。再拉一次那塊石頭，然後轉身看看，會發現另一個凹位在對面，那就是SECERT POINT了。

左邊的盡頭會有另一塊可以拉動的石，拉兩次後，從剛才築起的牆爬上去，其實是繞路走到石頭的另一端，便可以回到遊戲開始不久時的那個房間內。

回到起點附近，在藍色的凹位按一下×(會使用「EMBALMING FLUID」)，便可打開另一度門往新的區域(E)。

進入門後，地上的板會打開令LARA掉進水中，同時會發現輔助機械UPV一號(之後還有很多)。拿到UPV後，可到右邊牆上找找，會發現有兩個洞穴，但因為氧氣供應問題，應盡快拿了道具便走。若和鱷魚、潛水員纏上的話，很多能一「纏」不起……

沿着燈泡游，會發現有水流將LARA沖走，到達一個平台。在那裏可以拿到幾次魚叉。再進入水中，先游到盡頭然後轉右，開動機關便可以令G點的門打開。立即進入G點回氣，然後爬牆上去開動機關令往H點的門打開。

在H點，要盡量接近水底，否則會被這裏的敵人發現。向前游到盡頭附近，可發現兩個凹位，其中一個是SECERT POINT，另一個是開動機關的位置。

接下來的就是潛入活動。游到入口左邊，上岸後爬上一格，留意不要被敵人發現，應用L2伏下爬行，之後便可發現有一個洞穴，通過之後，上岸時是不會被敵人發現的，之後便可以慢慢解決那些敵人。其中一個敵人身上會有一條鎖匙「BOILER ROOM KEY」，記緊要拿到。

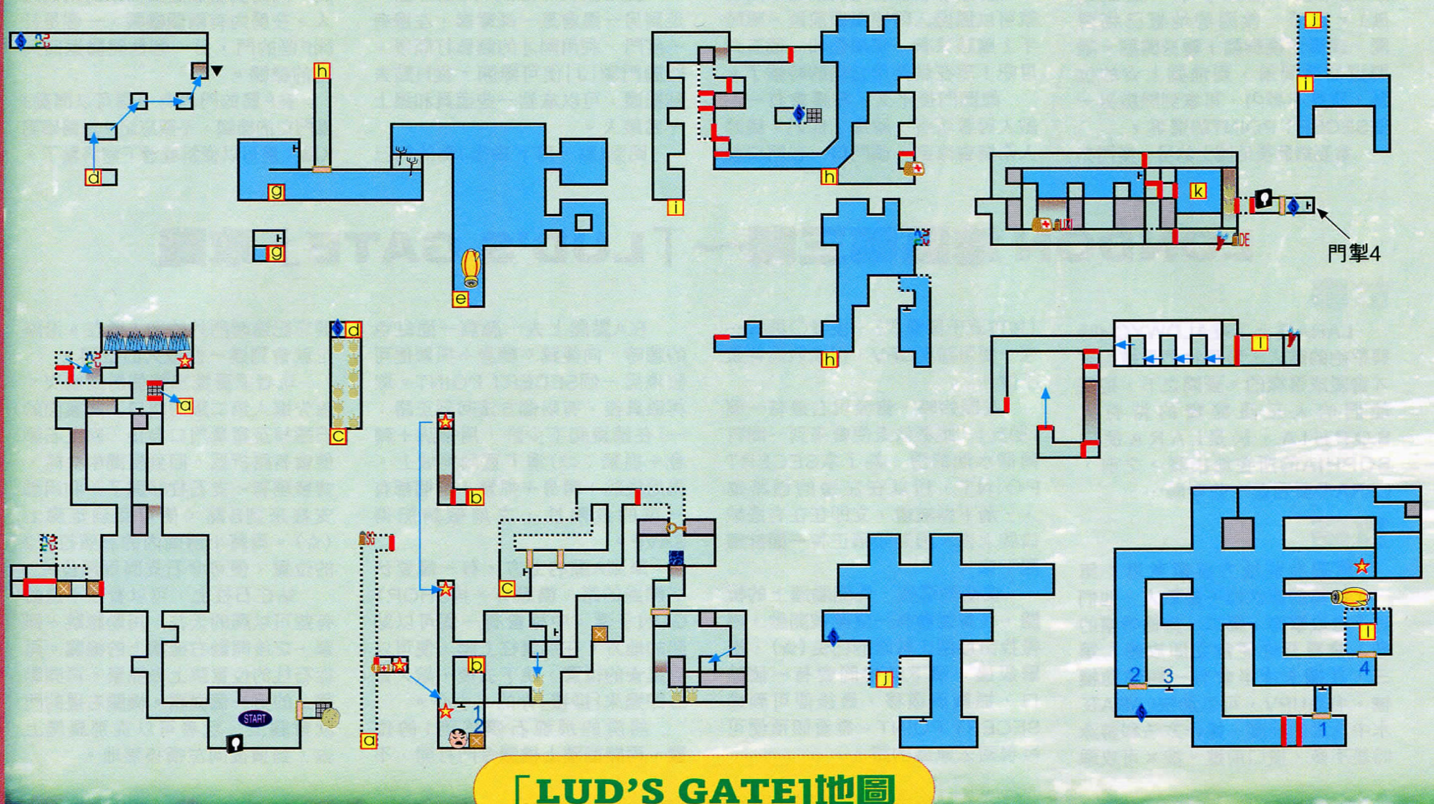
之後可以來到地圖上I的位置，水中會有一條路(J)，盡頭是共有8個洞穴的空間，分上下兩層(K1＆K2)，每層有四個洞。先到較上一層的右邊，洞穴中會有UPV 2號等待着玩者，這時可以向一直纏着你的潛水員和鱷魚反擊了。

在有UPV傍邊的洞穴有位置可以回氣的，當氧氣回復到完滿狀態後，便開始游到地圖J點傍邊的洞穴，先離開UPV再開動機關「1」，之後回到「氧氣室」回氣(每次開動一個機關之後，都應回氣，然後再行動。)開動了機關「1」之後，門「1」便會打開，到裏面再開動機關「2」；然後可在門「2」後面拿到一個SAVE GEM和開動機關「3」。

最後可以到門3那裏潛下去，然後一直游到水面，來到K點。但是這時會突然出現一批潛水員和鱷魚，要小心。

從K點離開水面，跳入另一水池之中，開動裏面的機關，可以令到頭頂的火焰熄滅。然後跳過三個平台(剛才有火的位置)，到達水池的另一端。繞少許路之後，會來到一條有三個機關的走廊，小心被壓中，若時間看不準，或者貪心用DASH以為可以省時間，隨時會搞出人命的……

在走廊盡頭爬上一級，在末端會發現有一段可以爬的天花，及瀑布中會有一個缺口。利用天花爬過去，然後進入缺口之中，會發現有一個鎖匙孔，使用「BOILER ROOM KEY」便可開門，及打開裏面的機關。



「LUD'S GATE」地圖

小小知識其之六

如遇到從高處滑下，而又要立即抓緊缺口之類的情況，記得在放手之後按緊↑＋×。

折返剛才的水底洞穴。其中一個紅色牆的洞穴，裏面的門已經打開，游進去然後向上游到水面，便會來到L點。

L點可算是關卡最後的難關，這裏的地面有點像浮沙，也是不能站的。要渡過對面，就只有靠那三個突出來的平台，但是其中有兩個都有陷阱，解決方法是：因為只有LARA站在平台的中間才會受傷，所以跳過去後，應站在陷阱之前，貼近平台邊沿。待陷阱離開後使用助跑跳＋抓緊渡過對面。

跳過第三個平台後，在通路的左邊會發現一個可以爬上去的地方，只需沿路走，遇上要跳躍的地方時，就用助跑跳＋抓緊來渡過。跳兩段路後，便可到達終點。

LONDON 第四關攻略～「CITY」

這關主要是LARA和SOPHIA的決戰，但是因為有秘寶的幫助，LARA的炮火是不能傷害SOPHIA的，若接近她，會被她的能量牆吹飛。另外，SOPHIA會不斷的向大廈的頂層移動，更會不斷向LARA投射能量彈，不過傷害則不太大，在途中拾多一點藥包就可以應付，而且SOPHIA的攻擊不會連續的，大約十發左右便會停下來，應利用這段時間來移動、拾道具等等。還有，要小心在橋面行走時，很易因走錯方向而令到LARA失足跌死的。

首先開始時會在SOPHIA的辦工室內，走出去後門便會自動關上。之後到右邊[的高台後面，等待SOPHIA的「煙花」放完，立即爬上去(站在斜台那邊)，再用可爬的天花移到左邊。

來到地圖的B點，可以上爬一級，到剛才爬天花的橋面，末端會有一個機關，用來打開通向C點的路。途中會有一個藥包，但有可能得不償失……

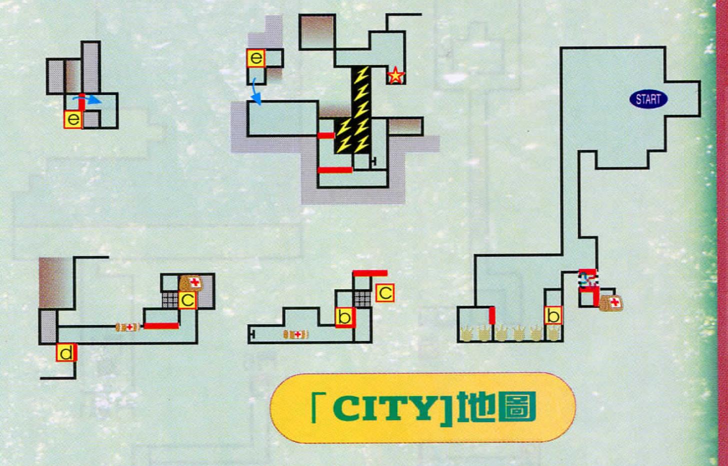
來到地圖的C點，拿了藥包之後，從後面的牆邊滑下並抓住級邊橫移，會看見下面有一個凹位，放手之後立即再抓緊牆邊，便可以來到這關唯一的SECERT POINT。

照上述的方法回到C點，再走過第二條橋來到D的後面，在那裏可以避過SOPHIA射過來的能量彈。然後站在橋上向可爬的那一面牆跳過去，之後便可到達D點。

D點會有一個藥包，拿它實在太大風險，還是省點時間好了。通過要伏下爬過的通道，會來到一個較安全的地方E點。

到了正式和SOPHIA決戰的時候了，不過這個首領是不用和她正面作戰的，只需站在E點靠右少許的位置，用右邊的斜台做擋「彈」牌，然後望向☆的位置，會發現一個變壓器，只需用最強的火力將它射爛，便可令到地面通電簡接將SOPHIA解決。

但是解決了SOPHIA之後，不要直接去拿她留下來的寶物，因為LARA也是人類，也會被電死啊。方法是在E點跳向對面大廈，避開地圖上有閃電符號的地方，走到機關處將電源關掉，這時便可放心拿秘寶過關了。



「CITY」地圖

SOUTH PACIFIC 地區第一關攻略～「COASTAL VILLAGE」

提示

又回來這個森林世界了，這兒的人型敵人會有兩種：一種是土人打扮的，對付方法是「SHOOT AT SIGHT！(看見便開火！)」、還要留意他們所使用的「超自然長距離人力發動百發百中慢性中毒致命性生化武器」──毒針；另一種是軍人打扮的，經常會和一些小型恐龍同時出現，對付方法是「過橋抽板」，利用他們強大的火力將恐龍解決之後，再將他們的子彈據為己有吧！

至於那些不斷向你走過來的恐龍，因為體力和攻擊力較高的關係，不宜用接近戰，在遠距離發現便立即開火(大約五發DESERT EAGLE才可以令它停止正常生理機能活動)。

這關開始時是水中的，而且開始不久便會有分支路線出現。在開始的位置右邊不遠處，水底會有一塊平坦的石頭，而石頭上有一條「SMUGGLERS' KEY」，有了它便可以開啟小屋中的門。若找不到，可以在小屋右邊的洞滑下，便會發現另一條路。

在小屋對面，海中會有一塊石頭，上面有一個藥包。拿了藥包之後不要立即離開，用助跑跳＋抓緊到達對面的斜坡(記着不是那個平台啊！)，然後橫移便可上岸。再向右邊的平台用普通跳，那兒就是SECERT POINT了。往那兒回去？當然是從水路啊！

先說在小屋中的路(地圖所記載的)。拿了鎖匙之後，開動機關便可令小屋內地板上的門打開，不要直接跌下，記得先抓着級邊。在地上會發現一個SAVE GEM，拿了後沿路走，中途會有一個機關令LARA受傷的，只需用慢步走過，待機關出現後，再伏下爬過便可。然後會發現一個大空洞，空洞的地面是一個小水池，所以若不小心從高處掉下也不會死的(但要重新走過那條路可能比死更痛苦)。

先用L1轉換視點四週觀察，便會發現橋上有一個土人正在用毒針向你打招呼，這時你可以拿起你的武器回禮。水中也有兩條鱷魚在打轉，趁這時候就解決他們吧！之後在左邊的石頭跳向火把(A)的方向，在火把的位置向上望，便會發現橋底是可以爬的。

爬過橋底後再跳一步，到達右邊的平地。沿着草地走到牆邊，爬上兩級便可到達B點。用普通跳＋抓緊來到另一端的牆邊後，使用天花爬到牆邊前三個LARA身位的位置(否則不能安全着地)，然後沿橋走到斜坡前。

在斜坡滑下，到達盡頭前便按□跳過對面(不要打算走捷徑跳上一級，那只會令你回到水中)。走到路的盡頭，會看到對面有一條樓梯和樓梯底下的一排針刺，用助跑跳＋抓緊樓梯，但要小心這時在左上方的土人及他的毒針。

爬到頂部，拿取藥包後便可橫移，到達盡頭取得SAVE GEM和藥包，再用普通跳到達剛才打算「偷步」到達的地方。不過用普通跳時不能站在級邊起跳，否則會碰到牆壁，及再重行那條漫長的路……

方法是站在級邊，按↓一次，令LARA彈後一步再用普通跳。到達對岸後抓緊級邊橫移，便會來到一個小平台，然後用普通跳抓緊，爬上左邊的岩石，沿路走便會發現一條吊橋。在橋頭的右邊，用助跑跳＋抓緊便可以爬上一塊石頭，在那塊石頭上往左邊用普通跳＋抓緊便可來到SECERT POINT。其實吊橋下面就是之前提及的另一條分支，不過現時不能下去。

吊橋盡頭有一條分叉路，右邊沒有特別，但是當玩者接近左邊的路時，後方會有一名土人出現偷襲。另外，走過左邊那條路時，牆上那些有傷害性便會發動，可以用L2伏下避過。

來到另一個房間，小心牆邊射出來的毒針。先往右邊走，用牆上的機關令到毒針停止，及河邊的針刺消失。之後跳過河流，拿了SAVE GEM後就立即伏下，因為毒針會從四方八面射來。

在地上的洞穴離開房間，之後會在斜坡滑下，到達一條村落。從瀑布傍邊的小路走到一片淨沙之前，小心這村落內神出鬼沒的土人們。在牆邊的石塊爬上一級，先解決石塊後面的土人，然後再開動牆上的機關，便可以離開(這時會再有一名土人出現)。

回到入村時的左邊小屋，屋的一傍可以拿到一個SAVE GEM，另一傍就是剛才機關所打開的通路。

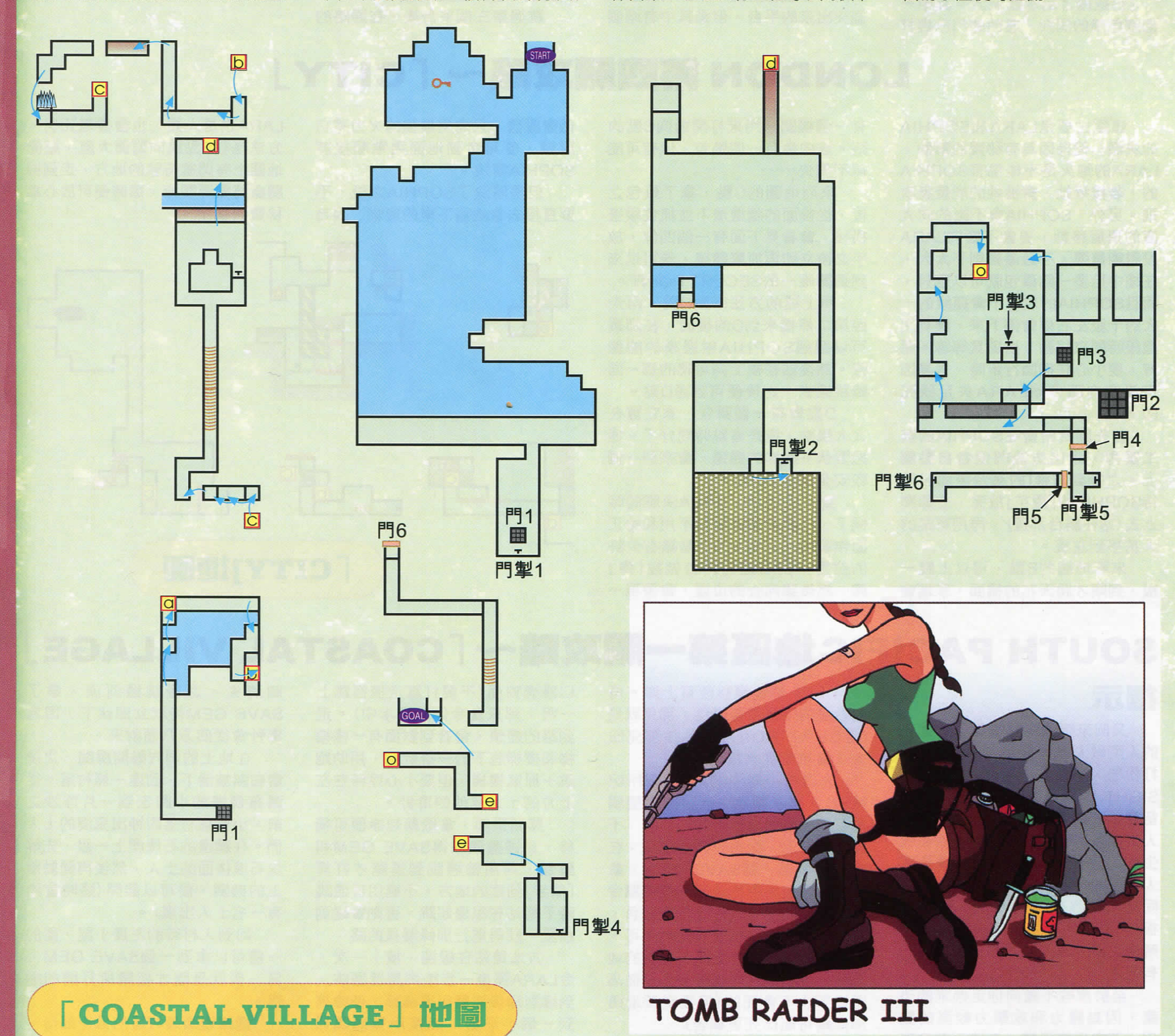
通路後面是村落的另一部份，首先從兩間小屋之間的通路走過，左右會各有一名土人來襲，之後往左走，爬上牆壁後在小屋中找尋一個機關，可以令到樹屋的門打開，爬進樹屋內，屋的另一度門會打開，站在級邊用普通跳到達對面的屋頂，在跳的途中按緊□，LARA便會在着地時再跳起，來到另一個平台上。

進入左邊的洞穴，右邊會有土人前來向你討一些子彈，就慷慨的給多一點吧！然後沿路走到另一個門口(不是有火的方向)，到達級邊後，用助跑跳＋抓緊到達對面，沿路走(中途會有缺口，跳過它)來到一個屋頂，上面會有可爬的「天花」

(其實是一條梯，不過方便了解，才叫做天花)，爬到盡頭然後跌下，會看到一間小屋，裏面有一個機關，會令到剛才通路內，升起一個木架讓玩者跳過(看來有點像燒烤爐的)。

折返剛才的通路內，用助跑跳來避過地上的火焰。通路盡頭會有一個機關，可以將兩邊的門打開。千萬不要開動第二個「自助自我毀滅猛烈燃燒系統」的機關，及留意後面的土人，不要被他推回火焰之中。

右邊的路會有兩塊刀片從牆出伸出來，小心只有一塊可以用伏下爬過的。盡頭會有另一個機關，可以令到瀑布底水中的閘打開。沿水路游到盡頭，中途小心鱷魚來襲，在上岸後爬上一條樓梯，再跳過對面的小屋便可過關。



「COASTAL VILLAGE」地圖

SOUTH PACIFIC地區第二關攻略～「CRASH SITE」

故事

進入小屋內，LARA發現一名傷兵正臥在床上，細看之下，他的右腳竟然不見了！經過一番解釋，才知道這裏還有史前的生物存在，他的戰友仍在和那些生物搏鬥。LARA為了解情況，於是問傷兵渡過浮沙的方法。

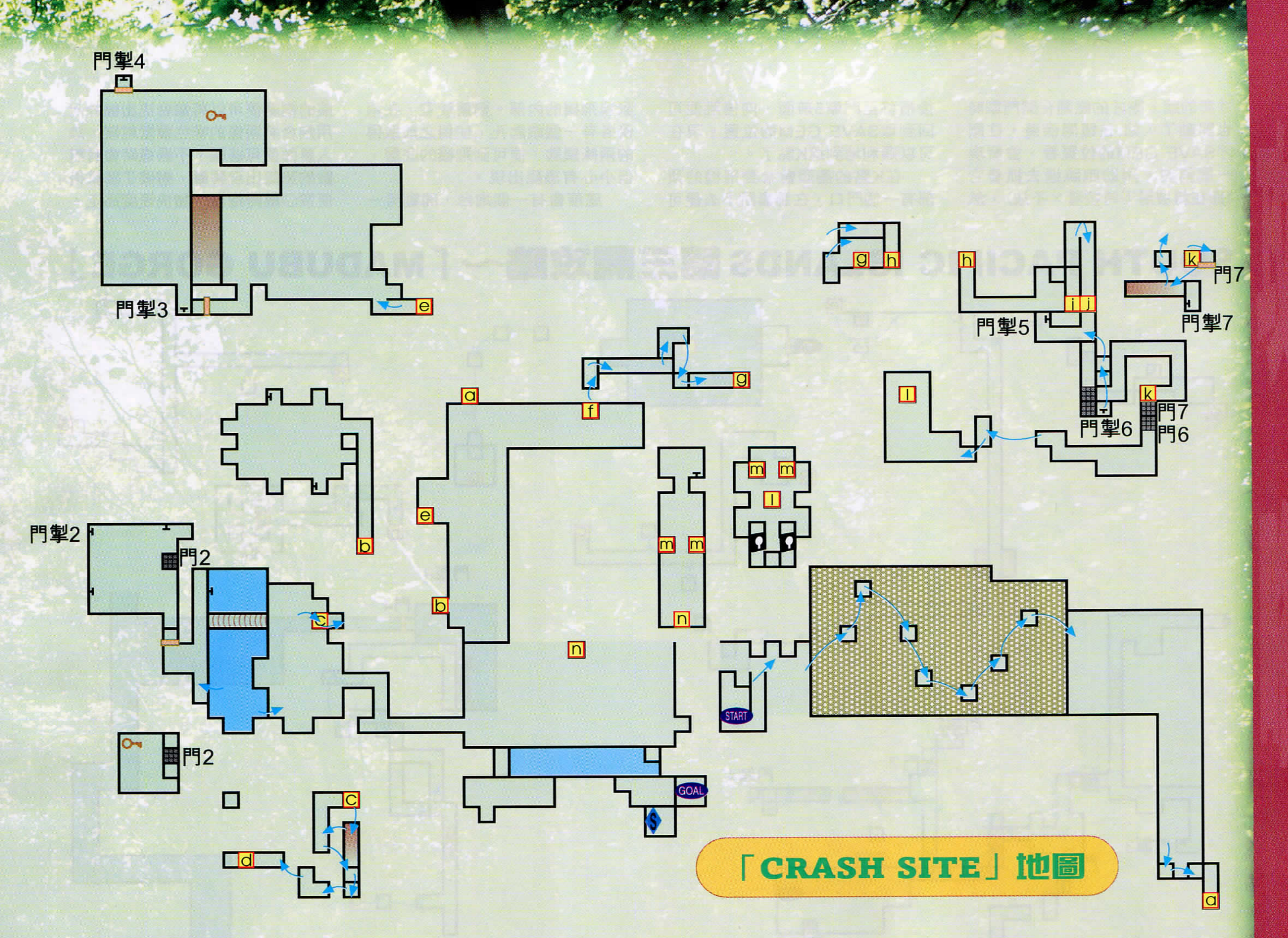
攻略

在這關開始時，那個傷兵會給予LARA一張地圖，玩者參照地圖的「×」位置，然後在浮沙上面的綠色地方跳躍，便可通過這個地帶。在最後一跳之前，看看左邊的角落，會有另一塊綠色的地，跳過去便可到達這關的SECERT POINT。

走到平地的盡頭，之後會有兩塊石頭，是可以爬上去的，然後沿路走到盡頭跌下，便會來到這關命名的地方「CRASH SITE(墜機現場)」。

從洞口出來不久，便會有一隻恐龍來做「迎賓」。解決牠之後就走到一個要跳才能過的斜坡，進入地圖B的位置，裏面其實是一個陷阱，但是因為可以拿到寶貴的MP5子彈和藥包，所以應該一去。

裏面會有兩個機關，一隻恐龍屍體和一個兵士屍體，還有一些十分喜歡肉類的綠色小恐龍。但它們顯然對地上的屍體沒太大興趣，要小心。開動牆上的兩個機關便可離開。



小小知識其之七

除了照明彈外，開鎗也可以提供短暫的照明，如果閣下有很多子彈的話，可以試用火箭炮或者MP5，但魚叉絕對不能提供這樣的效果，請留意。

之後再到斜坡的背面，會來到飛機尾部。這時有二（人）對一（恐龍）的情況，大家可以選擇「鋤強（人多那邊）扶弱然後再鋤弱（為了保命而做）」或者「助紂為虐再變身成為正義之士討伐紂王」。結果大家都是可以安全地進入下一個地區和取得一排MP5子彈的。

進入右邊的洞內，盡頭又是一幕人龍大戰的情景。大家會發現一條河流，有一條「十分可信」的橋可以直達水中，踏上去之後，必定百分之百絕對確實地可以令大家成為河中食人魚的點心，連骨頭也沒有，變成魚兒排出的米田共。在入口右邊會有一塊石頭（C），在那處開始爬上去，在左邊會有一面可以爬的牆，爬到中途便向後翻身，這時會踏在一個斜坡，在未滑下之前按□再按×來抓緊樹枝。（因為跳的距離不定，有時候會不用按×。）

樹枝上會有一隻恐龍等你和牠「真劍勝負」，小心被牠進到地上跌死……之後在樹幹後面會有一個可以站腳的地方（但傍邊是斜坡），跳過去之後，再用普通跳，來到一塊三角型的踏腳石之上。在那裏，先用慢步移貼牆邊，然後再用普通跳（向前）＋抓緊面前的樹枝。

不久大家便會發現有一隻恐龍在對面的樹枝上游移，不要考慮了，開火吧！跳過對面的樹枝（D），然後用鎗將射吊着恐龍的繩射斷，那麼河裏面食人魚的午餐就是那條恐龍而不是你了，但不要這麼快便跳水。先看看四週，會發現一個可以跳起＋抓緊到達的樹幹，那裏就是SECERT POINT了。

記得從水路過河啊！（可以從剛才的SECERT POINT跌入河中）因為水中有一個機關可以將門打開。先解決守在門口的恐龍，然後進入裏面，但不一會另一隻恐龍又會來襲。

這個房間提供了一塊踏腳石讓各位避開恐龍的攻擊。每次開動牆上的機關，便會有一些恐龍出現，大家可以在開動機關後，立即拔鎗（按△）然後用轉身（○）來迎擊牠們。三個機關都開動之後，踏腳石上面的門便會打開，爬上去會發現一個SAVE GEM和一條屍體，傍邊有一條鎖匙「LT. TUCKERMAN'S KEY」。拿了鎖匙後，又一條恐龍會把你當作牠的點心（奶皇飽？），絕對不能輸啊！

折返墜機現場，現在要拿第二條鎖匙，但是先請各位預備多些子彈和藥包（和怪物決一生死用），或者以一對跑得極快的腳（逃走用）。

來到地圖上的E點，進去之後會有一些不怕死但會死的恐龍出現，解決它們之後，便深入洞穴內，找尋一條鎖匙「COMMANDER BISHOP'S KEY」。最好SAVE一次才拿它，因為到鎖匙手之後，一條巨型恐龍會在即時出現，避過牠走到門掣3的位置，開動門掣後等恐龍過來，然後向它射擊。當恐龍發出叫聲時，代表它的體力已減了一半。

大約二百發MP5子彈全數送給那條巨型恐龍之後，便可放心地開動門掣4，然後離開這區。不過這時會有一條恐龍出現，要小心。

來到這關的尾聲。首先到地圖F的地方，會發現一個三角型的平台，用普通跳便可上去。之後望向牆壁右邊會發現一塊石頭，用普通跳＋抓緊爬上去，然後爬上對面的樹幹（用普通跳＋抓緊），之後沿着樹幹一直爬到盡頭便會發現另一支可爬的樹幹（像牆壁的），爬到頂部後，再以猴子盪（在天花爬行的正式學名）的方法到達樹枝的盡頭（這時視點會轉換的，在盡頭之前少許的位置）下跌，便來到G點。

在右邊有一個凹位，在那裏可以向下爬（像爬牆一樣）。到最底時不要放手，向左橫移便會發現可以「上岸」的地方。那裏會有一條通路，爬進去便會到達H點。

H點從出來後，在I點開始爬天花，到J點時便跌下，然後轉身滑下去平台，開動門掣5，令到門5升起。回到J點爬天花，移到門掣6附近，那裏的牆是可以爬的，從天花滑下後抓緊牆壁，像一個倒轉了的「L」字爬到門掣6並開動它。之後站在級邊，用普通跳拿取SAVE GEM，再用普通跳＋抓緊到達J點下面的平台，關掉門掣5後，從J點開始爬到K點附近。

K點那裏有兩個閘，其中一個已經放下，而另外一個的開關掣，正在閘的下方。首先在第一面閘之的天花轉身，面向可爬的牆壁滑下，並立即按着×來抓緊它。之後到達牆壁的底部，直到LARA的腳剛好和壁底平排。這時按□向後跳，便可到達另一個門掣的位置。

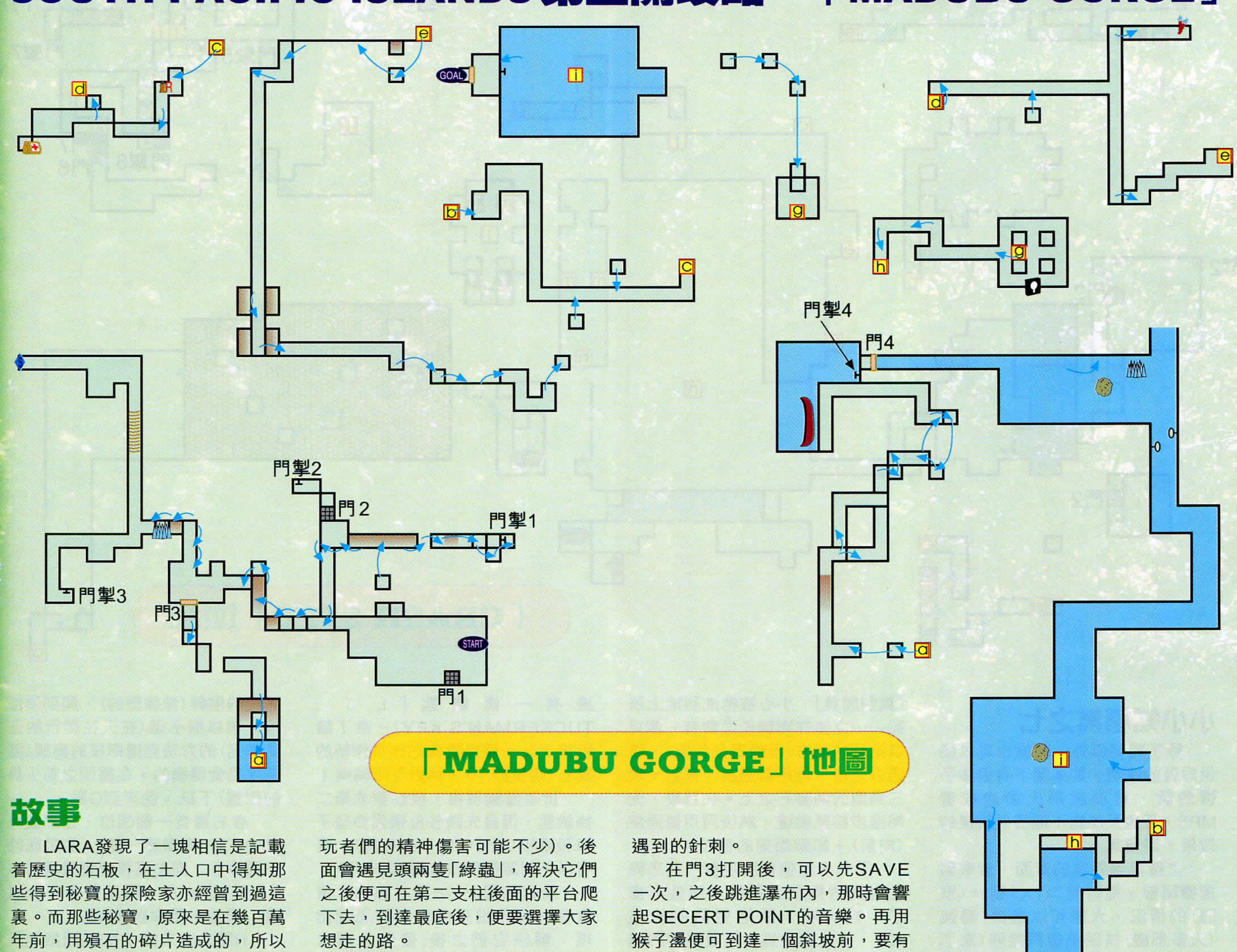
開動門掣後，用普通跳回到剛

才爬的牆。剛才的鐵閘在開門掣時也開動了，站;在鐵閘傍邊，往剛才SAVE GEM的位置看，會發現一個斜坡。用助跑跳過去抓着它(即在斜坡滑下時按着×不放)，然後橫移至門掣5前面，向後跳便可回到取SAVE GEM的位置。現在可以順利地到達K點了。

在K點的盡頭會看到飛機的頂部有一個門口，在那裏跳下去便可到達飛機的內部。到駕駛室，在兩傍各有一個鎖匙孔，使用之前取得的兩條鎖匙，便可到飛機的底層，但小心有恐龍出現。

底層會有一個炮台，開動另一端的機關便可以將炮台送出機外。用炮台將河邊的啡色牆壁射破，進入裏面便可過關。不過這時會有無數的恐龍出現襲擊，射破了牆壁後便按○離開炮台，加快速度逃走。

SOUTH PACIFIC ISLANDS第三關攻略～「MADUBU GORGE」



故事

LARA發現了一塊相信是記載着歷史的石板，在土人口中得知那些得到秘寶的探險家亦經曾到過這裏。而那些秘寶，原來是在幾百萬年前，用殞石的碎片造成的，所以有特別的能量反應。據説總共是有四件秘寶的，現在已有兩件在手，還差兩件便可以真相大白了……

攻略

首先要介紹一下這關的敵人，有兩種是要留意的，其中一種是綠色的爬蟲，故名思義，即使你站在高處，牠也會爬上來攻擊你，而且要小心它的毒氣；另外一種就是鱷魚，不用理會。

然後就是要介紹面前這條河流(包括水池)的特色。不論你當LARA是泳游健將也好，徒手潛水高手也好，只要她沾到這　的河水，就會一命嗚呼(後期有些水池是可以在裏面泳的，請放心)。

開始時會在河邊，不遠處會有一堆蝙蝠，但毫無物理攻擊力(對玩者們的精神傷害可能不少)。後面會遇見頭兩隻「綠蟲」，解決它們之後便可在第二支柱後面的平台爬下去，到達最底後，便要選擇大家想走的路。

跳過對面之後，抓緊級邊向右移的話，便可到達門掣1，開動後返回地圖門1的位置，然後爬上去，就可以拿到獨木舟一隻，按×爬上去便可開動它。順水流離開，最後會來到一個大水池(中間會有一塊大石的)，之後的攻略會談及這裏。

若向左移便會到達門掣2，開動之後便回令門2打開，回到剛才「上岸」的位置，用猴子盪到達對岸，再於級邊抓緊橫移，來到可踏腳的平台後，往右看會發現一高一底的斜台，用助跑跳＋抓緊到達較低的斜台，橫移到它的右邊，那處是可以站穩的。

進入後向右行，會發現可爬的牆壁，利用它們到達走郎的盡頭，在閘前會發現關掣3，要小心中途遇到的針刺。

在門3打開後，可以先SAVE一次，之後跳進瀑布內，那時會響起SECERT POINT的音樂。再用猴子盪便可到達一個斜坡前，要有心理準備在滑下斜坡時跳起，抓緊面前的石柱。若不幸被燒着，可立即跳到前面的水池。

千萬不要站在中間有SAVE GEM的石柱上，否則會變成火燒LARA……在第一支石柱用助跑跳＋抓緊，便可安全地拿到SAVE GEM及到達第三支石柱。再跳進洞穴中，小心接近斜坡處會有毒針射出。到達地面後，用猴子盪拿耳SAVE GEM，再回到起點，往另一個方向爬，便可來到山洞的外牆。

往左看會發現一道可爬的牆，用助跑跳＋抓緊，爬上去之後會到達一個水池，池中兩條鱷魚是練靶的好對像。開啟水中的機關後，便可登上獨木舟從水路離開。建議上船前先SAVE一次，因為下水後便不能回頭。

先簡單介紹一下獨木舟的操作方法。

↑／↓	前／後移動
←／→	左／右轉方向
R1＋←／→	左／右急轉彎
○＋←／→	回到水中
×	上船

順利登上獨木舟之後，便沿水路一直往下游。小心中途會遇到一些在石頭上的繩，會令體力大幅減少。當聽到刀刃機關的聲音時，應儘量駛向河的中央，以減少傷害。

最後會來到一個大水池(上文曾提及這個水池，因為從門1下水的話，會錯失一個SECERT POINT，所以建議從門2那邊繼續

前進)。池中有一埋餓了很久的魚(編按：其實是筆者在寫此稿時十分肚餓，「子非魚，安知魚之樂？」)，不用心急下水，看看牆邊有是否一段綠色的地方，從那處逆流而上，便可來到一個有鱷魚的水池，下水後儘快上岸，小心不久就會有一隻綠蟲在火把那邊出現。

從缺口下去，便要開始一段漫長的爬天花旅程，中途會遇到幾個噴火的機關。若被燒中了，雖然下水可以救火，但不能上岸，這和GAME OVER沒有太大分別啊～

經過兩個噴火機關後，會有一個向左轉的地方(C)，着地後向對岸跳，可拿到一支ROCKET LAUNCHER。沿路直走，來到河邊時，望向瀑布會發現有兩塊石頭，上面各有一件道具，而左邊的一塊石頭就是SECERT POINT，用助跑跳＋抓緊便可到達。回到較寬闊的陸地，右邊會有一面可爬的牆壁(D)，上面還有可爬的天花。

往河的對岸爬，中途有一個噴火的機關，到分支路時，去左邊的盡頭可拿到道具，右邊就是要行的路。來到另一個瀑布傍邊(E)，會看見剛才遇上的刀刃和針刺，先跳到左邊的石上，然後再跳返右邊那面可爬的牆。

沿着牆移動，到盡頭時(牆壁是紫色的)便可着地，不遠處有個地洞，要爬在它的傍邊慢慢下去才不會跌死。

這條通路內會有四塊石頭滾過來。第一塊，當發現畫面在震動時，使用○轉身，再DASH到剛才爬的牆上，抓緊牆壁避過。第二塊會經過在綠色的牆時滾出來，不要打算走到盡頭避過，在途中會有一個高低差的地方，就在那裏蹲下避過好了。

之後會來到一個較闊的地方，這兒還有兩塊石頭，第一塊會在LARA經過通路中間部份時開始滾動。避過的方法就是先站在起點，用慢步移到傍邊，再用側身跳，站穩後拉着地板邊橫移，那麼第一塊石頭的機關便不會發動。

第二塊石頭的機關會在LARA跳過火堆後發動。解決方法是：1)用後胸翻避過火焰；2)在後胸翻的同時，按○令LARA在着地時轉身；3)着地後向前走至高低差的位置蹲下。

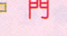
來到盡頭，往右邊的石用助跑跳，之後在牆上向右爬至可着地的地方，之後通過那條要伏下爬過的路，便可到達F點對面。用普通跳可到達F點，之後再向左邊的石台用助跑跳。安全着地後，在右邊會發現一架吊車，用普通跳便可到達。

用吊車滑下後便可到達H點。面前的人面牆是可以爬上去的，裏面會有一隻綠蟲和一個機關，解決它們後，在剛才水池的中央的大石會升起，在另外一條通路可以回到獨木舟停泊的地方。

用獨木舟從水池中央(I)落下，記得之前回復體力，因為下水時會令體力減去很多。水池中會有兩條鱷魚，上岸將牠們解決，再開動水底(終點那邊)的機關，便可過關。

圖例









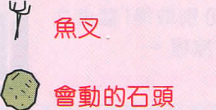











- SG Short gun
- UZI Uzi
- MP5 Mp5
- DE Desert Eagle
- Gr Grenade Launcher
- R Rocket Launcher
- 藥包(小)
- 藥包(大)
- 照明彈
- 手制
- 毒針
- 門
- 會動的地板
- 會裂的地板
- 吊車
- 鎖匙
- 匙孔
- 魚叉
- 會動的石頭
- 會動的巨人
- 敵人
- 猴子
- 虎
- 水陸兩用車
- 飛行敵人
- 蛇
- 鼠
- 針刺天花／地板
- 可爬的天花板
- 樹／可行的樹幹
- 有針的牆
- 可推動的石頭
- SAVE GEM
- 起點
- 終點
- SECERT POINT
- BOSS
- 狗
- UPV

TOMB RAIDERS 秘技更正：

上期刊登的秘技寫錯了，實在十分對不起，現在為各位補回正確秘技使用法。

全武器

L2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 L2 R2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2，如果成功的話，LARA會尖叫

全 Secrets

L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2，如果成功的話，LARA會說「NO」

跳關

L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 R2 R2 L2，如果成功的話，LARA會說「NO」

體力回復

R2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2，如果成功的話，LARA會說「NO」

取得 Race Key

R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2，只限在LARA的家中使用，之後便會多了一條鎖匙。

TO BE CONTINUED........

製造商：SCE
發售日：發售中　　售價：5800日圓
RPG／MEM

文：小子積奇

PoPoRoGue 打倒四個惡夢！！



撮合小情人

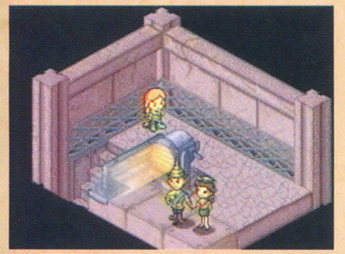


■在虎百貨的地下倉庫裡遇到萊因。

父王離開了，比杜羅的旅程亦只好繼續。三人在多古鎮內四處調查，既然知道「虎百貨」和「龍商會」是鎮上最大型的百貨店，當然不能放過這個購物的機會了。先到虎百貨（黃黑色虎紋那間）看看，這裡除了可以購物外，更附有傭兵所（不妨讓尼柏路特レパルド加入，他的必殺技和魔法能力頗平均），在樓上購物過後來到地下倉庫，在倉庫的右上角遇到一名稱為萊因（ライアン）的人，原來他正是虎百貨的太子爺，知道他和龍商會的太子女美君（メグ）正在相戀，更發展到談婚論嫁的階段，可是由於遭到父親的反對（兩間百貨正競爭劇烈）而不知怎辦，於是便把一封信交了給比杜羅，希望可以代交給她，選（いいよ）答應後便立即往龍商會。來到龍商會（在屋外有條龍那間），由於父親反對婚事，美君竟離家出走了！在鎮內四處找，終於在鎮長家（見圖）上層找到她，把萊因的信交給她，看過信後，美君便一支箭的飛奔出去了。

■這個便是鎮長家。

最後，比杜羅在「紅色燈塔」頂部找到二人，原來這個鎮上有個傳說，只要二人一起把兩個燈塔上的射燈開了，這兩人便可白頭偕老，所以這對小情人便希望在離開前試試。可是比杜羅卻覺得無論如何也應和父母說聲，要顧及父母親的感受。二人覺得比杜羅言之有理，又已把燈開著了，遂決定再認真和父母說一次。回到鎮長家，雙方的家長正在對質，在爭持不下時魔女傑露達突然出現，更假扮起死神來，說比杜羅是她的使者，由於萊因和美君於不久後會有事故發生（這個當然是假的了），如想改變命運的話便要他們付出全部財產，眼見他們竟答應了，傑露達便把條件改為只要承認他兩的婚事，以後只要兩家人不再吵架便行了。最後，從雙方的父親手上分別取得「猛虎之劍」和「隕石（メテオボム）」，比杜羅亦繼續他的旅程。


■在紅色燈塔頂部找到二人。



■在雙方家長爭論時魔女傑露達突然出現。

CHECK！！

1 酒場

■在酒場看舞蹈表演。

在多古鎮的酒場內看過舞蹈表演後，在後台的更衣室便會遇上令一名傭兵多古馬（ドグマ），之後便可在傭兵所找到他。令一方面，只要完成其後在哥洛莫古村（コロモック）的金子塔事件後再到這裡，便可讓舞蹈家珍妮（ジニー）加入。（詳看上期）



■在下層的更衣室便會遇到多古馬和珍妮。

2 機械部件收集家

這個鎮上住有一名愛收集機械部件的人，只要把收集得到的機械部件交給他，說不定之後會有什麼好處。



■在蓋印屋過兩間便是機械部件收集家的屋。

3 比杜羅手冊新PAGE！

和圖中那名釣魚小子說話，比杜羅的手冊便會增加了ITEM和夢幻FIELD兩頁。



■這名小子位於鎮口左上方。

4 鍛冶屋

進入鍛冶屋，原來這裡還未開業，入內剛好看見弟子漢斯（ハンス）正要出門搜集礦石，以後遇上他的話一定要向他討教一番。



■弟子漢斯終於學成出門了。

5 夢魔

在父王離去後，只要比杜羅在旅館休息便會遇到夢魔。

■這個夢魔一定不是好東西。

大十字路

在多古鎮右上方的出口離開，正要進入洞穴時竟遇上一名愛好收集蓋印之人，當他問你是否他的競爭者時，選(はい、そうです！)，以後便會再遇上他，而且他亦告訴比杜羅每個鎮和洞窟最少也會有一個蓋印台，說罷他亦離開了。通過不思議之洞窟(あやかしの洞窟)進入大十字路，回復過後和那裡的商人說話，知道他的左手面是往哥洛莫古村的灼熱洞穴，而上方吊橋右下的通道可通往一個舊鎮(現階段不用去)，而他的右手面則因橋斷而路不通。正要進入洞穴時，一個長有翅膀的人突迎面而來，知道她叫美路特(ミルト)，她問比杜羅有沒有看見古路特(クルト)，一個和她十分相似的人，告訴她不知道後她竟騙比杜羅頭上有毛虫，說罷她亦離開了。



■遇到蓋印狂熱者。

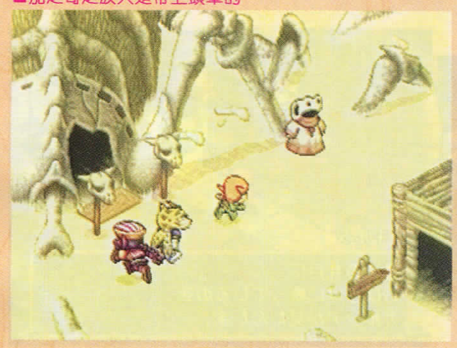


■在每條村和洞窟內最少也有一個印台。



■在灼熱洞穴入口遇到另一名傭兵美路特。

哥洛莫古村

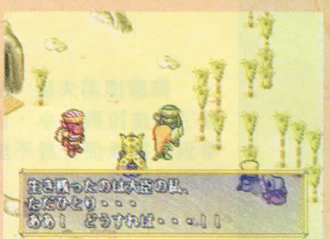


■加芝哥芝族人是帶上頭罩的。

■夫沙夫沙族則較普通。

通過灼熱洞穴，來到沙漠之村哥洛莫古，原來這裡是分開兩個部族的，他們分別是加芝哥芝(カチコチ)族和夫沙夫沙(フサフサ)族，從他們的口中知道由於井中的水源不足，兩部族間的爭鬥亦隨之展開，加芝哥芝族的長老說只有把傳說的法拉奧之水(ファラオの水)倒入井中可呼出大量的水源，而地下格鬥場的老闆有見爭鬥不絕，亦打算往金子塔一行，取得法拉奧之水以消解此地水源不足之患。在村的下方可遇到另一名傭兵薩巴(ジッパ)，此人(？)雖然樣子古怪，但其體力和攻擊力卻是不俗。

另一方面，在村的右手面會遇到一名自稱是天空城大臣的人，他說不知何時天空城竟來了一隻樣子似貓的魔物，大部份的人民、士兵和指揮官也變成了糖果，城主普烈斯(ポリス)亦不知所縱，剩餘的他也不知怎做才好。



■這個便是自稱是天空城的大臣



■另一名傭兵薩巴

從村人的口中知道金字塔的入口是封閉著的，只有一個稱為索斯姆(ソシム)的人才可開啟。來到宿屋休息時，夢魔又再出現，這個稱為Night Mare(ナイトメア)的夢魔是專吃人類美夢的魔物，它想利用土地的乾涸而撩起人們憎惡之心，實在可惡！第二天，來到地下格鬥場，在怪獸的比試中，夫沙夫沙族人竟出術取勝，本已不和的兩族人當然不會放過這個機會了，正當台上的真人格鬥開始之際，格鬥場老闆把他們喝止。兩幫人離開後，知道老闆想往金字塔取法拉奧之水，比杜羅眼見兩族人正處於水深火熱中，亦決定出手襄助。

■夢魔再次出現。



■格鬥場老闆及時勸止。

由於金字塔的門是關閉著的，他便著比杜羅往上面找一個夫沙夫沙族人的大叔，因為他懂得開門的方法，說罷老闆便把一個載水的瓶(ビン)交給比杜羅。在村的中間部份果然遇到一個懂得開金字塔門的大叔索斯姆，知道我們想開金字塔的門，他亦願意幫忙。



■取得載水的瓶。



■這位大叔索斯姆竟懂得開金字塔的門。



金字塔（ピラミッド）



■索斯姆不許美路特加入。

索斯姆加入後，一行人便可進入村左上方的乾燥沙漠(カラカラ沙漠)，好不容易來到沙漠入口，之前遇到的美路特再次出現，她希望比杜羅可帶她同行，完來她從格鬥場的老闆口中知道比杜羅等人正要往金字塔，希望可在內裡找到古路特。可是索斯姆卻指她是惡作劇小鬼，怕她會阻手阻腳而拒絕，美路特亦只好離開。



■金字塔的外貌。





■索斯姆真的把門打開了。



■由塔頂的階級走下。

在金字塔外SAVE過後來到門前，眼見門口果然是封閉著的，這時索斯姆便大派用場了，只見他在門外念念有詞，金字塔的門竟真的打開了！好不容易來到頂部，沿金字塔外的階級落到B1F(入口有回復球)，一路行，來到一個華麗的房間內，同行的索斯姆突然出現異樣，眾人立腳的地台亦隨之而升高，說著他竟變成了一隻眼珠怪，原來他便是纏擾哥洛莫古村的惡夢「憎惡」，亦稱為憎惡之美索斯(ミーソス)。

大戰一觸即發，把它打敗後可取得「憎惡之夢」的光球，暫且不理它有甚麼用處，正想離開時，魔女傑露達突然出現，從她的口中知道原來這個是夢的世界，由夢幻魔王所支配，剛才打敗的正是他其中一名手下，而這些惡夢還有3隻存在，這是拉絲雅從魔法井中看到的，可是卻看不到國王的去處。由於夢幻魔王自遠古已被封印，至於它復活的原因便有待調查了。



■這便是第一個惡夢「憎惡」。

■魔女傑露達出現。

傑露達消失後，利用金字塔後的通道離開，來到一個有魔法陣的地方，利用老闆給的瓶載了點法拉奧之水，正要離開時，一名貌似美路特的人出現，原來他正是古路特，被索斯姆帶到這裡後便全身不能動彈了。說時遲，美路特亦於這時出現，二人開心地離開後，比杜羅亦跟著離開。

■終於找到古路特。

CHECK！！

1 人生相談所



■這個便是人生相談大叔。

由金字塔回到哥洛莫古後，會遇到一名「人生相談大叔」，取過他的卡片(オヤジの名刺)後，知道他是由加巴斯(ガバス)來的，現在在哥洛莫古下的洞窟開設了人生相談所(由宿屋旁的入口進入)，以後比杜羅便可透過他知道自己現時的職級了。



■甚麼？只是炎之平凡王子！？

2 第四名同伴

上期也說過在金字塔事件後，比杜羅隊伍便可加入第4名同伴，和人生相談大叔對話過後，便可讓這個第4名同伴加入(詳見上期)。



■第4名同伴可於這時加入。

3 可一不可再的乾燥沙漠

在哥洛莫古變成綠洲後，由於乾燥沙漠已變成草原，所以若大家想儲100%迷宮的話，便要趁早了。



■注入法拉奧之水前要走完100%。

賭城加巴斯

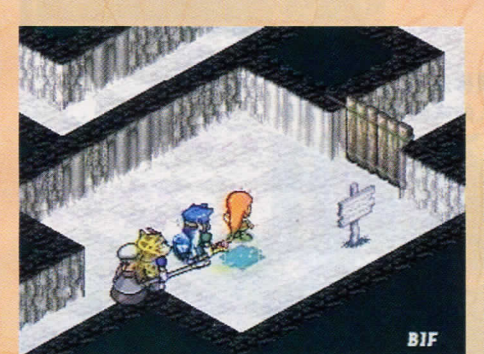
和那個人生相談大叔說過話後，知道在大十字路的令一方有個賭城加巴斯，由於在這裡找不到父王，比杜羅只好往那裡看看了。不過在這之前，得先把那個載滿法拉奧之水的瓶交給格鬥場老闆，老闆拿到瓶後便立刻走到上面的井旁，把法拉奧之水倒了入井內，突然，井裡竟不知從何爆出一條巨大水柱，不雖一會兒，整個乾燥沙漠頓時變成綠洲，老闆亦把那個載水的瓶送了給比杜羅，以後便可利用它來捕捉怪物來格鬥場比賽了。



■把法拉奧之水注入井內。



■整個沙漠竟變成綠洲。



■在地下B4F可取得勇者之証。

除了沙漠起了變化外，於哥洛莫古內亦重現了通往天空城之路（可是以現在的Level並不適宜上去），而原本的乾燥沙漠亦變成了乾燥草原，村內的傭兵所亦增設了銀行。沿灼熱洞穴回到大十字路，原本斷了的橋亦重修好了，比杜羅便進入一旁的大冰穴，在內效重要的道具便是位於B4F的勇者之証（ゆぅしゃのあかし），取得它後，原本只會自動戰鬥的傭兵便可以選「細かく決める」來控制，在到達加巴斯之前一定要把它取得啊！

■以後可以由自己決定傭兵們的行動。

一進入加巴斯，在水池旁突然撞出一神秘女子，只見她神不知鬼不覺地取了比杜羅的手冊，看過沒甚麼用後便假說比杜羅掉了東西，手冊亦物歸原主。知道比杜羅是王子後，知道她的名字是拉娜（ラウラ），一心想著幫忙找出國王後便可得到財寶的她，便加入了比杜羅的傭兵團。在四週調查，發覺鎮內所有人也十分愛錢，知道如在賭場中欠款的話，便要在地下工作直至欠款還清。亦知道鎮內有一個「Deimos教（デイモス教）」可幫人消除恐怖之心，在賭場外左手面的門前有位女子，她說其未婚夫入了賭場後便一直沒有消息，原來她送了一隻「真實指環（真實のリング）」給他，希望可藉此旗開得勝。

■在水池旁遇到傭兵拉娜。

■賭場門外的女子正等待著其未婚夫。

■在旅店遇上阿雪和武藏。

進入加巴斯之塔（ガバスタワー），此塔樓高6層，傭兵所和道具屋等應有盡有。由於剛完成了大冰穴，比杜羅便往旅店投宿了，可是正要訂房時，兩個武士打扮的男女突然出現，女的叫阿雪（ユキ），男的叫武藏（ムサシ），原來武藏打算加入傭兵團，可是阿雪卻一心想著要找方法回到原來的世界，所以阿雪便把武藏綁了起來。由於老闆見他們是夫婦，所以便把房間讓了給他們，而比杜羅等人便只好往另一處打地舖了。時直夜深，比杜羅醒來閒逛，進入旅店時竟遇上偷偷離開的武藏，原來他是被迫娶阿雪為妻的，眼見如此比杜羅亦不阻止他了。第二天醒來，只見阿雪氣沖沖的離開了，進入塔的內部，先不理財寶洞窟和Deimos教的入口，乘升降機往4F的賭廳，找到其中一名調查隊的魔法使，幫他回王城後便可再上一層，一出升降機又遇到那個蓋印狂熱者，他告知比杜羅由哥洛莫古來到這裡應取得4個蓋印等事，說罷他便離開了。



■武藏乘夜偷走了！！

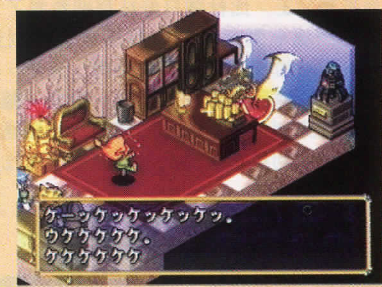
■這是世界最大的賭場。

■再次遇到這個奇怪的人。

拯救奴隸

一路乘升降機上至頂樓，眼見賭場之上所住的全是富有人家，來到頂部，竟又再遇上一名調查隊隊員，由於沒有錢回國，所以便一個人在這裡當守門兵了。在他手上取得許可証後，比杜羅便用翼之鱗把他送回國。進入大富豪府第，在上層找到那大富豪，只見他在對著眼前的金錢得意忘形，轉眼間更變成一隻魔物！把所有金錢拿走後它亦消失了。原來真正的大富豪被那魔物綁著，把他鬆綁後他竟囂張起來，說他討厭貧窮人，說著他便送給比杜羅一隻真實指環打發他離開。

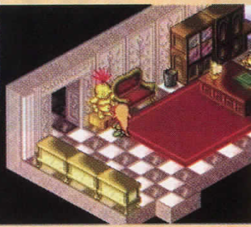
■又遇到一名調查隊員。



■這隻魔物是甚麼東東？

離開大富豪府第，沿升降機落到地下B1F，利用之前取得的許可証便可進入內部。再沿樓梯走下，原來這裡便是令人聞風喪膽的地下奴隸室，全是因為欠債而不能還錢的人，在右下角找到那賭場門外女人的未婚夫，當他看到比杜羅手上的真實指環時說起舊事，原來他在之前的「BIG CHANCE SHOW (ビッグチャンスショー)」中輸了，除了把所有錢輸光外，就是未婚妻的真實指環亦輸掉，唯一的翻身方法便是在儲夠一定勞動量後再挑戰。把指環交給他後，剛好睇場的說他已獲得再次挑戰權，轉眼間眾人便來到賭場那一層。這場命運之戰立即開始，可是不幸的事發生了，那未婚夫竟再一次落敗，這時，不知是否真實指環發揮力量，大富豪一個噴嚏把身上用來出術的牌掉落在地上，在場的警衛立即把他捉起，而那未婚夫亦成了勝利者。再次來到大富豪府第，那未婚夫為了答謝比杜羅，便把旁邊的金色套裝送了給他。

■大富豪竟然出千！！


■未婚夫把黃金套裝送了給比杜羅。

■加巴斯之塔下竟是奴隸室。

死者之回廊

回到3F，進入Deimos教教壇，內裡的人已被教義洗腦，主教問比杜羅是否信教，比杜羅當然否定了，說時遲教主Deimos出現了，只見他顯露了一手魔法後便從後面的通道離開。沿著後面的通道往下走便到了死者之回廊，回廊內大多是不死系的怪物，這時便是提升手上聖屬性魔法的好時候。值得留意的是回廊內有一處會不斷重複的地段，那裡有一個紅色和一個藍色門，重點便是先開紅色再開藍色，這樣便可從中間的通道離開。


■回廊內大多是不死系魔物。

■回廊後的是……？

■這個便是教祖Deimos。

令一個惡夢

通過了死者之回廊，比杜羅一行人來到了幽靈城，先在門口處回復和SAVE，進入後不久可找到「水色之門」，把它打開後，取走內裡的道具便可把它再關上。一路上至4F，這裡會有一個有4個龍之球的房間，要依次序先開藍色，然後離開，在新通道處開綠色，再回到4球房關藍色，再開紅色，這樣便可找到新路。一路上到10F，終於給找到Deimos，原來他便是令一個惡夢「恐怖」！把他打低後可取得「恐怖之夢」。


■4F的龍之球要順次序開。


■取得第二個夢。

■第二個惡夢「恐怖」。

CHECK！！

惡夢

在阿雪和武藏走後，再到旅店休息，夢魔Night Mare又會再出現。



■這次出現的是恐怖和慾望之夢。

再一個惡夢

把恐怖打敗後，沿後方的魔法陣回到加巴斯，一心想著消滅Deimos後，Deimos教便會瓦解，可是那教主竟想乘時興起令一教派，看來這是沒得救了。回旅店休息後，進入Deimos教對面的入口，竟又再次遇到惡鬼魔王，眼見他強要進入後方的通道，那道具店主人因為怕他會出事而反對，當比杜羅叫他時，他卻說正要幫忙找王上(其實他想取得皇上的王冠才真！)，說著便往後面的通道走了。和在旁類似冒險家的人說話，知道他對世上的財寶十分有興趣，問可否讓他加入(這個便是第4名同伴之一)，而讓他加入與否便任由大家決定了。補充完裝備後便可進入後面的入口，在樓梯間遇到一個機械人，原來它是為追惡鬼魔王而來，可是卻在中途迷路(由於個機械人是對應Pocket Station的，有甚麼用處還是未明)。暫不理它，落至底層，一名大叔忠告說，在財寶迷宮的最底層有一隻極強的魔物，著比杜羅要小心。



■再次遇到惡鬼魔王。

■這個機械人是對應Pocket Station的。



■龍之球要順次序來開。

進入奇妙濕原，這裡有兩處應注意的地方，第一個是遇到傭兵之一阿雪的地方，當行至一個路牌「右上の通路の先に人が住めそうな場所あり」，進入後便會遇到阿雪，原來她正在尋找丈夫武藏，由於找他不到，身上的錢亦剩餘不多了，所以唯有加入傭兵團，希望可藉此找得丈夫下落。另外，當來到一處有5個龍之球的地方時，應先順次序紅(赤)、藍(青)、黃、綠、紫，取得全部寶箱後，再把那魚怪引到「モンスター全滅」的門處，把其消滅便可。

■傭兵阿雪會在這裡加入。



通過了奇妙濕原，在「黃金與死的迷宮」入口處遇到最後一個第4名同伴，知道他正在找尋強力的同伴，選「けっこう強いです」，他便會要求帶他一起入洞，如想他加入便選「いいですけど」，如不想便選「ごめんなさい」。在入口前回復和SAVE過後便可進入，好不容易來到最底層，支配這裡的便是「欲望之奧力古斯(欲望のオレクッス)」，它還以為比杜羅想奪取它的財寶，大戰立即展開，把它擊倒後便可取得第三個惡夢－－「欲望之夢」。正要離開時，魔女傑露達又再次出現，由於奧力古斯死時提及他的主人是依特(イド)，所以比杜羅便問傑露達依特是誰，原來古書亦有記載，由於一時醒不起來，所以傑露達便先回家中查看，亦告訴比杜羅拉絲雅在魔法之井中好像看到甚麼的。



■取得欲望之夢。

■魔女傑露達又來了。

欲望のオレクシス
また俺様の宝に手を出すヤツが来たか。
俺様のおかげで、
金持ちになったというのに。

■第三個惡夢HP高達4200。



■黃金與死的迷宮入口。

CHECK！！

黃金與死的迷宮

迷宮內出現了大量重要的寶物，比如B4F的「機械人之腳(ロボッドのあし)」，B8F的「白色結他(白いギター)」，機械人之腳可拿去多古的機械部件收集家，而白色結他則是土產一份，可放置在比杜羅的儲物室。另外B4F中有加強主角能力值的寶箱，取了後離開該房間再進入又可再取，如此不斷……。



■黃金與死的迷宮一定要全部走完啊！(在打倒奧力古斯之後)

再回王城

■加巴斯底層的老伯說光之門開了。



打敗奧力古斯，沿後面的魔法陣回到加巴斯，底層的老伯告知打敗那魔物後，奇妙瀑原和黃金與死的迷宮中一些光之門已自動打開了，想儲齊100%地圖的人可以再走多趟。走出加巴斯之塔，發現原本住在加巴斯之塔頂部的有錢人家已變回庶民了。由於傑露達叫比杜羅回達傑尼村，所以這次便是利用翼之鱗的好時候了，在這之前查看一下傳言版，發現不少迷宮亦擴充了。利用翼之鱗回到王城，可先回比杜羅房樓上的儲物室放下土產，之後可在城下鎮右下角的小屋裡遇到一名傭兵，原來他便是哥洛莫古裡，那個天空城大臣所說的天空城主普烈斯！由於失去了記憶，在路經此處時，貓叫聲使他好像想起甚麼似的，所以便留在這裡了，取後他亦決定加入傭兵團，希望可尋回自己的記憶。



■原本在屋頂游水的女孩，現在只好在刷前游泳了。



■把各式各樣土產(記念品)放在儲物室。

■竟然在城下鎮找到天空城主！

不知道名字的鎮

通過迷之森，再次來到傑露達之家，在門前竟又再遇到惡鬼魔王，只見他手上拿著一束花，原來他打算送給拉絲雅，可是當他把花遞上時，接花的人竟是傑露達，惡鬼魔王即時嚇得掉頭便走。由於傑露達還未查出依特是誰，所以便著比杜羅先把最後一個惡夢消滅。來到地下的魔法井，只見拉絲雅對著井口發呆，原來她看見除了波洛古羅斯城和傑露達村的人外，世界其它地方亦被送來這裡，除了海之鎮多古、沙漠之村哥洛莫古和賭城加巴斯外，於十字路的令一方亦有一個不知道名字的鎮，傳聞鎮上旅店裡的床是可以通往異世界的，方法便是利用依特手下的惡夢之珠，因為這些珠可解開那張床的封印。雖然從井中可看見世界其他地方，可是對國王的下落還是未明。



■惡鬼魔王對拉絲雅一往情深。

■大十字路的令一方有一個不知道名字的鎮。

現下剩餘的一個惡夢，便是在哥洛莫古的天空城裡。比杜羅等人來到哥洛莫古，沿新長出的樹籐(豆の木の上)往上爬，樹籐之上不少門是必須把最後一個惡夢打倒才會開啟的，好不容易上到9F，天空城就在眼前，想不到惡鬼魔王亦來了這裡，可是正當他自鳴得意時卻不小心從雲層上掉下。來到天空城門前，回復和SAVE過後，正要進入時，一群頭頂著蛋糕的貓頭卻在面前跳過。

■樹籐之上的魔物十分強。

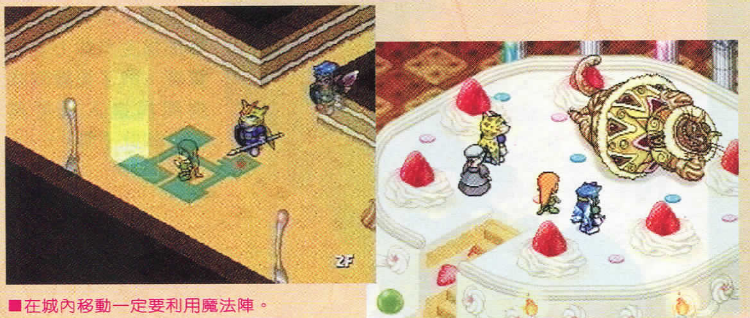
■又再遇到惡鬼魔王。

■天空城十分像蛋糕。





■一群貓頭迎面跳過。



■在城內移動一定要利用魔法陣。

■怠惰之Argos是一隻貓怪？

進入天空城，在這裡冒險的唯一方法，便是利用迷宮內的魔法陣，不斷的移動，來到天空城的最頂部，最後一個惡夢「怠惰之Argos(怠惰のアルゴス)」，果然如那個大臣所言是一隻像貓的怪物，把它消滅後，最後一個「怠惰之夢」亦到手了。之後傑露達又出現，告知拉絲雅在這個世界內找不到國王，一定是到了另一倨世界了，著比杜羅往「被遺忘之鎮(失われた町)」。

～待續～

尋人事件簿2

迷失的調查隊員

到打倒4個惡夢為止，比杜羅又再尋得3名調查隊員，他們分別是哥洛莫古的受傷士兵、加巴斯賭場內的魔法使和賭場上淪落為守門兵的士兵，你們找到嗎？

1士兵－－哥洛莫古（コロモック）

2魔法使－－加巴斯（ガバス）





3士兵－－加巴斯

第4名同伴

上期說了這名第4名同伴共有10個，除了上期的8個外，今次便會遇上其餘兩人，他們分別是冒險家雲遜和波魯古。

名稱	所在地	HP	TP	攻	防	魔防	運	速	特技	位置
雲遜－ワトソン	加巴斯	133	17	40	80	22	118	57	寶箱出現的確率提升	加巴斯道具屋
波魯古－ボルグ	黃金與死的迷宮	118	0	18	101	16	75	24	增加戰鬥時的收入	黃金與死的迷宮門前

傭兵名冊 10～13

拉娜（ラウラ） LV23
地點：加巴斯

HP	138
MP	72
TP	49
攻擊	79
防禦	66
魔力	60
魔防	68
運	58
速度	133
移動	7

阿雪（ユキ） LV28
地點：加巴斯

HP	196
MP	85
TP	34
攻擊	85
防禦	82
魔力	83
魔防	76
運	80
速度	137
移動	7

普烈斯（ポリス） LV28
地點：波洛古羅斯城下鎮

HP	125
MP	168
TP	92
攻擊	88
防禦	74
魔力	156
魔防	116
運	23
速度	59
移動	6

ZENON（ゼノン） LV1
地點：多古

HP	100
MP	0
TP	100
攻擊	100
防禦	100
魔力	0
魔防	0
運	0
速度	50
移動	6

特殊能力

隨著第4名同伴Level Up，他們的特殊能力亦會增多，除了小貓多莫和男孩瑪魯哥沒有外，所有人的特殊能力如下：

尼路（直接攻擊）

LV	特技名	備註
20	ネルのとっしん	突進技，通常擊的兩倍攻擊力。
39	ネルのとっしん	突進技，通常擊的三倍攻擊力。
50	ネルのとっしん	突進技，通常擊的五倍攻擊力。

依米露達（間接攻擊，特殊）

LV	特技名	TP	備註
18	割引	0	購物時獲九折優惠。
20	バブルスプラッシュ	1	利用氣泡作間接攻擊，攻擊力是通常2.5倍。
28	割引	0	購物時獲八五折優惠。
39	割引	0	購物時獲八折優惠。
50	バブルスプラッシュ	1	利用氣泡作間接攻擊，攻擊力是通常5倍。

珍妮（間接攻擊，特殊）

LV	特技名	TP	備註
18	リフレッシュダンス	1	TP回復，對象是戰鬥中TP降至一半的同伴。
18	ジニーのヒールダンス	1	移動時，己方全員HP回復25～45。
20	スリープダンス	1	一定機率使敵人睡眠。

美美（使比杜羅復活）

LV	特技名	TP	備註
18	ミミのいのり	1	比杜羅會以HP、MP和TP全滿狀態復活。

羅斯（回復）

LV	特技名	TP	備註
18	ヒーリング	1	回復己方全員HP 25～45。
28	ヒーリング	1	同伴HP低至1／4以下，70%機會使用ヒールレイン。
35	ヒーリング	1	同伴HP低至1／4以下，80%機會使用ヒールレイン。

依母茲（特殊）

LV	特技名	TP	備註
1	アイテムかんてい	0	「？○○？」的道具鑑定。
1	アイテムしたどり	0	可把道具賣給依母茲。
5	アイテムはんばい	1	出售道具。
28	アイテムはんばい	1	出售道具。
39	アイテムはんばい	1	出售道具。

雲遜（道具獲得）

LV	特技名	TP	備註
20	こっそりいただき	1	盜取敵人道具。
39	こっそりいただき	1	盜取敵人道具，出現率提高。
18	寶箱出現率UP	0	戰鬥完結時，寶箱出現率提高5%。
28	寶箱出現率UP	0	戰鬥完結時，寶箱出現率提高8%。
39	寶箱出現率UP	0	戰鬥完結時，寶箱出現率提高12%。
50	寶箱出現率UP	0	戰鬥完結時，寶箱出現率提高17%。

波魯古（特殊）

LV	特技名	TP	備註
15	プレゼント	0	住宿時有3%會出現禮物。
28	プレゼント	0	住宿時有5%會出現禮物。
39	プレゼント	0	住宿時有8%會出現禮物。
50	プレゼント	0	住宿時有12%會出現禮物。
18	獲得するお金UP	0	戰鬥完結時，取得1.1倍的金錢。
28	獲得するお金UP	0	戰鬥完結時，取得1.15倍的金錢。
39	獲得するお金UP	0	戰鬥完結時，取得1.2倍的金錢。
50	獲得するお金UP	0	戰鬥完結時，取得1.25倍的金錢。

遊戲內的種種

尋找礦石

遊戲內，不少迷宮內也有一些寫著「石を求める者」的光之門，使它們開啟的關鍵便是多古的鍛冶屋。第一次來訪時，看見鍛冶屋的弟子漢斯正學成出門找尋礦石，看到這一幕後，待哥洛莫古綠化後再來，鍛冶屋的主人便會因為漢斯出門太久而托比杜羅代為尋找。這時只要來到加巴斯塔的升降機處便會遇到漢斯，把認路小鳥交給他，他便會回多古。之後，只要再到多古的鍛冶屋，其主人便會送給比杜羅一把「史密斯秘藏之劍（スミスひぞうのつるぎ）」和提供一些有關傳説武具的事，這樣子迷宮內那些光之門便會自動開啟。

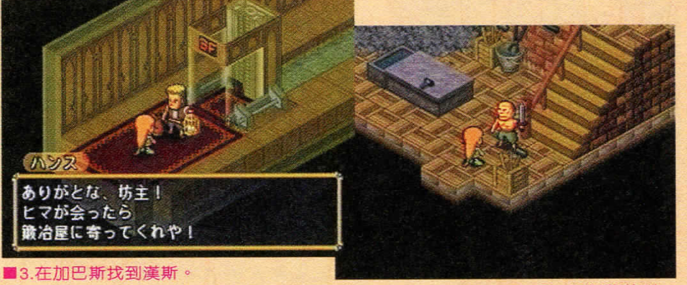


■1.看到漢斯學成出行。

■2.店主托找漢斯。

光之門（石を求める者）地點：

地點	數量
波波洛草原（ポポロ草原）	×1
惡鬼迷宮（カミカミダンジョン）	×2
不思議洞窟（あやかしの洞窟）	×4
灼熱洞穴	×1
大冰穴	×2
長壽之大木	×2
海底大回廊	×2
石疊之迷宮	×1



■3.在加巴斯找到漢斯。

■4.取得秘藏劍。

集齊蓋印

和多古蓋印屋的店主説話，他便給你一張蓋印卡，利用這張卡在世界各地收集蓋印，取得直、橫或斜之串聯，再到蓋印屋便可取得禮物，所有蓋印台的位置如下：

號碼	地點
1	大冰穴
2	哥洛莫古
3	達傑尼村
4	大冰穴
5	十字路
6	豆之木之上
7	死者之回廊
8	多古
9	王家之洞窟
10	被遺忘之鎮
11	波洛古羅斯城
12	傑露達之館
13	加巴斯
14	奇妙濕原
15	乾燥沙漠（乾燥草原）
16	西之山脈
17	灼熱洞窟
18	波洛古羅斯城下鎮
19	夢幻城
20	新惡鬼魔王城
21	波波洛草原
22	石疊之迷宮
23	不思議洞窟
24	灼熱洞窟
25	惡鬼迷宮
26	海底大回廊
27	長壽之大木
28	不思議洞窟
29	石疊之迷宮
30	迷之森

傭兵銀行



上期提及的傭兵銀行，只要大家在存款時達到一定數字，銀行的老闆娘便會送一些禮物給你，如果該金額合計是以下數字的話，便可取得特別禮物：

金額	禮物
77000	リターン
222000	アイスメイル
333000	グラディウス＋9
444000	ソードオブマジック

傭兵的特殊事件

開門

傭兵除了戰鬥時有用外，一些迷宮內特別的門亦需要傭兵才可開啟。



■這個門只有盜賊才可開啟。

特殊事件

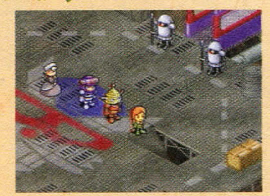
和一些特定的傭兵同行，在特定的場所便會有特殊的事件發生，比如在加巴斯時讓泰臣和拉娜二人入隊，在走出大冰穴時，泰臣便會提議就地休息一下（其實是想讓拉娜休息），這樣的事件到現時為止只知有一個，你們有甚麼發現嗎？



■提出休息的泰臣十分體貼。

海底大回廊和長壽之大木

哥洛莫古綠化後，隨著時間的經過，海底大回廊亦可以進入。這個回廊著實十分大，其分支出口完全接通了達傑尼村和新惡鬼魔城等，有時間應盡快去走一趟。

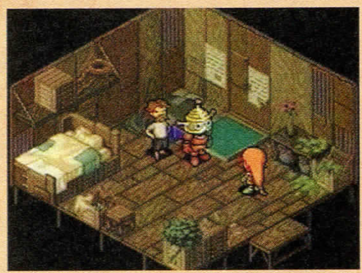


■新惡鬼魔城出現了通往海底回廊的入口。

把恐怖惡夢擊倒後，通過死者回廊，在往幽靈城的通道中竟多出了一個出入口，這個便是長壽之大木。如想在內裡通行無阻的話（一些光之門沒有他們在隊上是開不到的），請帶同拉娜和普烈斯前往。

■在幽靈城的通道中多了一個出入口。

傭兵 ZENON



唯一的機械人傭兵 ZENON，雖然它不能穿上任何裝備，亦沒有任何魔法可以使用，但是其物理攻擊卻是十分出眾，它的專用必殺技 MELT DOWN（メルトダウン）更是攻擊力驚人。只要在各地找到它的配件，再拿給多古的機械部件收集家，集齊的話它便會成為傭兵之一。所有部件共有3件，其地點如下：

1. 機械臂（ロボットのうで）－－灼熱洞穴 B2F
2. 機械身體（ロボットのどうたい）－－海底大回廊 B5F
3. 機械腳（ロボットのあし）－－黃金與死之迷宮 B4F



～現時的 ITEM LIST 2～

武器

分類	名稱	價錢	攻擊力	備註
劍	でんせつのけん	／	／	鍛冶屋鍛造的劍，不段鍛造可增加攻擊力。
	くない	2010	55	用作投擲的武器，忍者專用。
	しろがねのけん	1850	55	白騎士的愛刀仿製品。
	とつげきけん	2800	63	有時會作出 2 倍攻擊力。
	チタニウムソード	2850	63	由稀少金屬「鈦」所造。
	きんいろのけん	3000	64	由金製成？比杜羅專用。
	サンダーソード	2900	65	雷屬性＋30，ライトニング的效果追加。
	てんくうのつるぎ	4000	65	比杜羅以外裝備不可。
	アイスソード	3700	72	冰屬性＋30，アイシングブルー的效果追加。
	クランキーソード	9990	77	高確率會使使用者混亂，十分危險。
	スミスひぞうのつるぎ	20000	80	鍛冶屋的秘藏之劍，劍身較輕。
斧	でんせつのおの	／	／	由鍛冶屋鍛造的唯一斧頭，不段鍛造可增加攻擊力，泰臣裝備。
	シルバーアックス	2550	59	由受到祝福的銀所造，泰臣裝備。
	ゴールデンアックス	3950	74	由金（？）鑄造，泰臣裝備。
	ボルケイノアックス	4250	78	由火山的熔岩所造，泰臣裝備。
鎚	でんせつのハンマー	／	／	由鍛冶屋鍛造的鎚，不段鍛造可增加攻擊力，薩巴裝備。
	ダークハンマー	2000	55	闇屬性＋30，呪屬性＋20，地獄管人使用的鎚。
	ザッパのハンマー	2000	55	薩巴愛用的輕量鐵鎚。
	スラッスユハンマー	2500	60	容易拾得的輕量鐵鎚，薩巴裝備。
杖	きのつえ	30	5	由雜木製造的杖，魔法師裝備。
	ようせいのつえ	2000	39	一支細小的杖。
	いなずまのつえ	2400	44	雷屬性＋20，棲宿著雷精靈之杖。
槍	でんせつのやり	／	／	由鍛冶屋鍛造的槍，不段鍛造可增加攻擊力。
	ユニコーンのつの	2350	54	由獨角獸的角所造的槍。
	カースドスピア	1500	66	會使裝備者進入麻痺狀態。
	ドラゴンランス	3100	66	棲宿著龍之力的槍，會追加 ·ミ·ミ ·ミ·ミ ·ミ·ミ ·的效果。
弓	でんせつのゆみ	／	／	鍛冶屋鍛造的弓，不段鍛造可增加攻擊力。
	シルバーボウ	2800	57	由銀製成，雖輕但有著一定攻擊力。
	ほのおのゆみ	3550	67	炎屬性＋20，炎之精靈使用的弓。
	ぐしゃのゆみ	3700	70	發出的箭不知會飛往哪裡，使人煩惱。
手套	ベアクロー	2550	60	由熊掌改造而成。
	アイスギア	5840	90	冰屬性＋20，冷血之人合用。

防具

分類	名稱	價錢	防禦力	備註
服	でんせつのよろい	／	／	鍛冶屋鍛造的鎧甲，不段鍛造可增加防禦力。
	しのびしょうぞく	900	35	下級忍者所用，活動性高，可是使用者亦容易受傷。
	プリンスメイル	850	35	高貴的鎧甲。
	はりねずみのマント	1350	37	受到物理攻擊時，穿者只會受到該攻擊的 20% 攻擊力。
	ライトメイル	950	39	以活動性優先，防禦力低。
	きんいろのよろい	6000	42	可減低雷魔法攻擊的 75% 攻擊力。
	ユキのゆかた	／	44	由阿雪親手做的浴衣，有少許防禦力。
	アイアンアーマー	1500	46	硬且輕，有著一定防禦力。
	きぐるみスーツ	7400	77	攻擊力減 30，密西亞可裝備。
盾	でんせつのたて	／	／	鍛冶屋鍛造的盾，不段鍛造可增加防禦力。
	ニンジャのたて	740	23	薄且輕，忍者合用。
	マジシャンズシールド	800	23	雖大而重，但對魔法有著一定防禦力。
	シルバーシールド	880	25	由於有美麗的裝飾物，所以賣價亦高。
	パワーシールド	1300	25	沒有甚麼特徵，防禦力亦平平。
	きんいろのたて	2500	26	和劍不同，是由真金製成。
項鍊	ほのおのネックレス	4000	1	炎屬性＋70，女性專用。
	こおりのネックレス	4000	1	冰屬性＋70，女性專用。
	かぜのネックレス	4000	1	風屬性＋70，女性專用。
	めがみのくびかざり	20000	2	炎、冰、風、雷、聖、地、回復、補助各屬性＋70，女性專用。
指環	しんじつのゆびわ	／	3	聖屬性＋20，比杜羅專用。
護身符	こおりのワッペン	1750	／	冰屬性＋70，男性專用。

藥物

名稱	價格	備註
こおりのたね	300	冰屬性＋3。
ほじょのたね	300	補助屬性＋3。
すごいまりょくのしずく	44	基本 MP 上限＋15～20。
きりょくのしずく	500	基本 TP 上限＋3～5。

～魔法與必殺技 LIST 2～

必殺技

名稱	價格	必要TP	成功率	武器	備註
ばくれつけん	3800	11	80	手套	在敵人腳附近發生爆炸。
フラッシュコンボ	6000	6	100	手套	會使出猛烈的連續技。
ドラゴンファング	／	21	100	劍	比杜羅專用必殺技，會使出龍之力。
レパルドクラッシユ	4000	13	100	劍	尼柏路特的專用必殺技，附加睡眠效果。
レパルドショット	6000	11	100	劍	尼柏路特的專用必殺技，會放出鐮攻擊。
ラピッドスラッシユ	／	10	100	劍	密西亞專用必殺技，會發出輕斬攻擊。
オラねる…＋3	／	16	100	／	薩巴專用必殺技，以睡眠來增加防禦力，HP 亦會回復。

魔法

名稱	價格	屬性	使用 MP	攻擊力	備註
ドラゴンフレイム	／	炎	19	245	比杜羅專用魔法，喚出龍作火炎攻擊。
スノーブリザード	4000	冰	9	61	使用者一定範圍有效。
ギガフロスト	16000	冰	13	130	敵全體有效，攻擊力高。
ハリケーン	4000	風	9	61	使用者一定範圍有效之風攻擊。
ワールウインド	8000	風	12	130	使出大旋風作攻擊。
ショックウェイブ	8000	雷	10	90	有導電效果的電魔法。
ダークライト	4000	闇	8	61	使用者一定範圍有效的闇魔法。
ホーリーフイールド	4000	聖	11	90	一定範圍敵人有效。
ヒールレイン	1000	回復	7	50	回復己方全員 HP，不同 LV，回復的幅度亦不同。
ヒールシャワー	3000	回復	12	999	回復一人 HP 至全滿，LV 3 便可回復全員。
マジックスナッチャー	6000	補助	1	30	吸取敵人 15～25MP 為己用。

製造商：元氣　售價：328港元
發售日：98年12月3日　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RPG／2人／MEM

TEXT：偽・繭合體使FUKUDA



玉繭物語
古代勇者冒險紀

序

受到「阿魯卡拿咀咒」而誕生的討厭魔物，這些「森之魔物」人們既要懼怕但亦要與之戰鬥，務求能共同在森林裏生存。但，滅亡之蟲奧尼普卻在未被預知的情況下進行突襲，令沙拉斯村內的百姓紛紛倒下，長眠不醒。沙拉斯村曾住了一名專門封印森之魔物、替村民消除憂慮的獵人「繭使」，可是他卻在數年前起失蹤，結果在這個決定村子存亡的關頭下，其長大成人的兒子利柏特肩負起拯救村民的責任，單人匹馬闖入森林去。

於痛苦孤獨的探索過程中，利柏特得悉了數個事實像「阿魯卡拿咀咒」、「森之神艾路里姆」、「森之魔物」和「咀咒之民娜姬人」等，此外還有自己的命運。行過盛茂的森林，跨越次元之間，利柏特的戰鬥不斷持續，他不但要取回現已失去的和諧與及掌握着世界的命運，更重要是要守護所愛的人。

狀態畫面解說

和一般RPG有點不同，《玉繭物語》在系統上的着眼點有點創新，各位最好多加留意。簡單來說，最大特點是玩者可透過戰鬥或合體來吸納與製造聖魔同伴，聖魔之能力值在合體過程中會產生變化，但主角的能力卻需要靠其他途徑來加以提升。


■主角狀態畫面


■聖魔狀態畫面

在場地畫面只要按△就能進入狀態畫面，所顯示的是主角與隊中聖魔之能力狀態，而選擇「詳細」項目則能瀏覽主角的各項能力。除名稱和經驗值等外，封印階級是較值得留意的，事關當階級上升至一定水平時主角的稱號便會隨之改變，但即使提升了階級主角的HP和任何能力是不會有所遞增，只能靠使用道具或變更裝備來強化自己。至於聖魔能力方面，只要在戰鬥中擊倒敵人便可獲得經驗值，當獲得若干經驗時就能升級提升能力，但卻無法藉此增加特技和魔法的種類。在查看聖魔狀態畫面時，除可得悉其各項能力外更重要是它的屬性，因為使用強屬性對付魔物的效果會遠較弱屬性為佳。

戰鬥

在森林移動時，只要主角碰到魔物就會進入戰鬥，每場最多會遇上3名敵人，玩者可選擇將之全數擊倒或把它們封印成繭。相比起直接由主角親身上場作戰，最好還是召喚隊中聖魔出來比較好，除可利用屬性強弱來剋制魔物外當戰鬥完畢時聖魔之HP與精神力是會作一定程度回復的。留意，每次玩者只能派出一人參戰，因此被圍剿時便往往需要更換聖魔，另外若能成功逃脫的話地圖上的該群敵人就會消失掉，無需擔心像《SaGa》那般被馬上狙擊。


■戰鬥畫面

聖魔合成系統分析

若說《玉繭物語》最核心的系統設定，那就非聖魔合成莫屬了，它採用純粹依靠合體原料之形態及數據來作計算，並不像《DQM》或《女神》那般有固定法則，但仍有一定的研究價值。

合體方法

只要封印了兩隻或以上的魔物成為聖魔，就可將它們合體起來變成另一款全新的聖魔，或是把聖魔紡織為絲絹變賣換錢。在合體層面來說，假定兩頭原料聖魔各有特徵並非同一款，所製成的新聖魔將會是揉合了兩者之特色，並在能力偏差上作出協調，例如攻擊力高的一頭與攻擊力低的另一頭合體後，特性上便會變成兩者之間而稍傾向第一款聖魔。

外觀遺傳

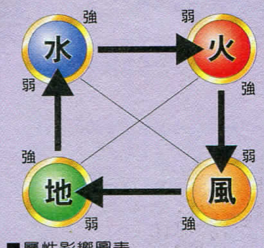
製成聖魔的外觀，基本上是取自第一頭的2/3與第二頭的1/3特徵而成，行動形態與表面材質圖案方面乃分別遺傳自第一頭和第二頭，至於其顏色就是根據屬性而定的，例如它是火和水屬性便變成紅色加藍色，若是風和地則會是黃色和綠色。

 + = 
■A與B合體，結果會較接近A

 +  =
■B與A合體，結果則較接近B

屬性改變

聖魔所持有的屬性，是以原料聖魔之屬性平均數來計算的，譬如一頭火屬性聖魔與另一頭水屬性進行合體，結果將會是火和水屬性各位50%的新聖魔。那樣大家便會問道：如能製造同時擁有4種屬性之聖魔便無敵了，但可惜系統上只容許聖魔呈現超過25%之屬性，亦即是說每次最多只能含有3種屬性（約33%），各位請緊記這個法則。而在屬性影響方面，每種屬性均有相對的強弱比較，例如火強於風但卻弱於水，因此所有聖魔都會存在弱點。



■屬性影響圖表

特技繼承

每種聖魔都有屬於同屬性之魔法或特技，但只會在指定情況才能將特技繼承下去，例如兩頭原料聖魔都持有其屬性的角攻擊技，那麼經合體後便會將第一隻的角攻擊技作繼承，相反像命中增強等追加效果則是取自第二頭。另外，假如在未合體前聖魔是擁有火魔法的，但若合體後它失去了火屬性那麼所有火魔法和火特技便隨之消失，所以如無必要切勿改動聖魔之屬性。


■善用合體法則，便可將實用特技繼承下來

時空鬥技場


■進行玩家之間的夢幻對決！

如果閣下有朋友同時也在玩《玉繭物語》，那麼兩者所訓練的聖魔便可於此模式進行決鬥，賽制方面採用3對3的隊制形式，當選定要遣派的代表後就可像平時戰鬥那樣展開對決，除了逃走外玩者可選用全部的指令。

永劫之回廊

只要能夠順利完成遊戲，玩者便可在名為「永劫之回廊」的隱藏模式繼續進行，此模式並無特別目的純粹與迷宮內的敵人戰鬥，特徵是本篇沒有出現過的魔物及道具皆會在這裏出現，另一方面迷宮構造是自動產生的每次進入均為不同，相當富挑戰性哩。


■在永劫之回廊有超強敵人正等待着

獲取經驗值方法各異


■主角與聖魔的提升等級方法有異

要替主角及隊中聖魔提升等級，所需要的方法其實並非一樣，因為主角即使打敗敵人也是不會得到任何經驗值的，唯一途徑是要靠封印魔物。至於聖魔方面則簡單得多，除了直接打倒對手外進行合體時也會得到部份經驗值的。

封印魔物成功率

主角並非隨時隨地都能封印魔物的，在很多情況下都會失敗無法封印，原來封印之成功率是根據該魔物所剩餘的HP量來決定的，理論上餘下HP越少就越容易（起碼出現紅色），所以在封印前記得應先重創敵人啊。


■敵人HP越低就越易被封印

決定紡製絲絹級別法則

在這遊戲裏，儘管打敗森之魔物是不會獲得任何金錢的，唯一之賺錢途徑是在封印魔物後將繭交給瑪布加工，紡織成能夠賣錢的絲絹，不過由於每次最多只能攜帶12個空繭，若想購入較昂貴的物品時就需要反覆這動作賺錢了。

聖魔等級	絲絹名稱	售價
1~3	夏雲之絹糸	150
4~6	春雷之絹糸	225
7~11	百合之絹糸	375
12~17	真珠之絹糸	600
18~24	初雪之絹糸	1125
25~30	羽衣之絹糸	3000
31 以上	月光之絹糸	75000


■紡織絲絹來換取金錢

武器防具速覽

武器

名稱	價格	攻擊	魔攻	速度	命中	會心	類型
小刀	50	1	0	3	120	0	小劍
野守	100	2	0	2	120	0	小劍
水煙	400	3	5	1	120	10	槍矛
銅劍	500	5	0	0	110	0	單手劍
千早	800	5	0	7	120	0	小劍
鐵劍	1000	7	0	0	90	-10	雙手劍
鐵斧	1000	9	0	-5	80	-50	斧
導弦	1500	9	3	3	110	0	單手劍
白角	1900	10	0	4	120	10	槍矛
小烏	2000	4	10	15	120	0	小劍

防具

名稱	價格	防禦	魔防	魔攻	速度
革之胴衣	100	2	1	0	-1
鎖之胴衣	300	3	2	0	-2
鐵弦之胴衣	500	4	3	0	-2
鐵之胴衣	600	6	4	0	-3
銀之胴衣	1200	7	5	5	0
神鐵之銅衣	2000	10	6	0	-3

裝飾品

名稱	價格	裝備效果	備註
革之額當	100	防禦 +2	--
鐵之額當	500	防禦 +3 、速度 -4	--
銀之額當	1500	防禦 · 魔攻 · 魔防 +2 、速度 -2	--
雌黃之勾玉	400	魔防 +1 、速度 +2	抵禦地屬性
銀之天冠	500	魔攻 +10 、魔防 +2	--
ヴェノン之首輪	700	魔攻 +3 、魔防 +2	抵禦毒
スラーム之首輪	700	魔攻 +3 、魔防 +2	抵禦昏睡
ロクア之首輪	700	魔攻 +3 、魔防 +2	抵禦石化
ナギ之帶	2	--	--

消耗道具

名稱	價格	效果
ヨモギ生藥	15	利柏特 HP 回復 40
ヒメヨモギ生藥	50	利柏特 HP 回復 70
ニガヨモギ生藥	500	利柏特 HP 回復至全滿
オニグルミ之實	500	利柏特最高 HP 值增加 1~3
ヒシ之樹油	500	聖魔攻擊力增加 1~3
シシウド之樹油	500	聖魔速度增加 1~3
ククミラ之樹油	500	聖魔防禦力增加 1~3
シラン之樹油	500	聖魔魔攻力增加 1~3
イチシ之樹油	500	聖魔魔防力增加 1~3
三級シャブ火酒	50	聖魔 HP 回復 50 ，精神值回復 20
二級シャブ火酒	100	聖魔 HP 回復 100 ，精神值回復 40
一級シャブ火酒	200	聖魔 HP 回復 300 ，精神值回復 120
特級シャブ火酒	1000	聖魔 HP 與精神值回復至全滿
テンダイウヤク	1500	利柏特HP 、聖魔HP及精神值回復至全滿
カノコソウ粉末	10	治療中毒
イカリソウ粉末	50	治療石化
ヴェノン之輪	70	給予敵人中毒效果
スラーム之輪	100	給予敵人昏睡效果
ロクア之輪	300	給予敵人石化效果
ムムールス之輪	500	給予敵人即死效果
デヴァ之鏡	200	預防所有異常狀態
ウルヴィ之加護	200	改變場地屬性為地屬性
ヴァーリ之加護	200	改變場地屬性為水屬性
アグニ之加護	200	改變場地屬性為火屬性
マルティ之加護	200	改變場地屬性為風屬性
ウルヴィ之印	200	敵一體地屬性攻擊
ウルヴィス之印	300	敵全體地屬性攻擊
ヴァーリ之印	200	敵一體水屬性攻擊
ヴァーリス之印	300	敵全體水屬性攻擊
アグニ之印	200	敵一體火屬性攻擊
アグニス之印	300	敵全體火屬性攻擊
マルティ之印	200	敵一體風屬性攻擊
マルティス田之印	300	敵全體風屬性攻擊
錠知らずの鍵	500	打開寶箱用
ネムリホウシ	100	令周圍的魔物昏睡起來

玉蟲之森（タマムシの森）



在滿天繁星的晚上，主角利柏特[レバント]與青梅竹馬的瑪布[マーブ]在瞭望台上談天，正當瑪布談到身為娜姬族的她天職是需要嫁給利柏特作為妻子時，不識趣的路爾[ルーイ]打亂了二人的氣氛，結果和瑪布約定在明天的祭典到中央廣場去。



回家和母親菲奧[フィオ]談過後便睡覺休息，在夢中利柏特遇到瑪布和路爾，而當他追過去時卻被一名夢之男截停，雖然被譽為巴利魯獅子之子可是仍被痛擊倒地。直到第二朝利柏特醒來，出發前從母親處取得20元，就在正欲出門時朋友奇路馬奧[ケルマリオ]跑來說有巨大聲響從森林傳來，原來是一大群滅亡之蟲飛向村莊，幸得老婆婆嘉萊[ガライ]以聖魔術制止了浩劫。



雖然表面上問題已解決，可是為何蟲群能夠突破結界？就這原因族長、茲巴拉[ジバラ]與嘉萊便商討起來。由於在消滅蟲群後不少村民昏睡不醒，嘉萊估計這應是飛蟲所帶有的睡眠粉末作怪，茲巴拉於是逼嘉萊進入森林取能作治療的卡拉巴斯草[カラバス草]，一輪爭拗下族長決定叫繭使後裔利柏特去執行此任務，並着瑪布和他結成夫婦履行職責。

隨後利柏特和瑪布分別被叫入制裁之間接受儀式，他得到能馬上逃離迷宮的獵人耳飾，此外嘉萊亦告訴瑪布有關使用聖魔術淨化繭會被咀咒之副作用。和瑪布閒談一會後，利柏特回家睡覺時再次夢見夢之男，結果同樣是被打敗。翌朝他到嘉萊之家聽取冒險細節，取過繭使之笛、12個空繭、簡單道具和瑪布的戒指里斯之淚[リースの涙]利柏特便前往瞭望小屋去找路爾，以取得玉蟲之鍵[タマムシの鍵]進入玉蟲之森找青之繭使歌利斯[コリス]。



在結界之門，只要調查最右邊的門就可進入玉蟲之森，這時利柏特剛巧遇到誤會他為密獵者的歌利斯，結果以吹奏繭使之笛來證明身份。索取不少有用的情報後利柏特便朝向北面去，途中在A點當取得小屋內武器後就會



出現面具之男，至於B點則是歌利斯的庵，他告知在蜻蜓之森住了名為奇奇拿古[キキナク]的鳥人，牠持有以卡拉巴斯草所製成的不可思議的粉末，最後獲得蜻蜓之鍵[トンボの鍵]的利柏特先回村莊找嘉萊婆婆。

登場角色簡介



利柏特——出身自「繭使」家族的少年，為本故事的主角，自幼父親利基茲便失蹤，唯有與生母相依為命。和母親的思念有點不同，利柏特對應否原諒父親捨棄自己感到很疑惑。

瑪布——主角青梅竹馬的妻子，身為娜姬族人的她天職是嫁給長大成人的繭使，不過村裏的人卻視之外人來看待；是一名好勝心很強的少女。



出現魔物資料

例子
魔物名稱
屬性 特徵
持有特技和魔術

アルパタロン
水　敏捷
ヴァーリ（水魔攻）、角（水攻）

パタルチュー
火　攻擊
角（火攻）

パタメイル
火　敏捷
アグニ（火魔攻）

ムカハンブー
水　魔力
メディィナ（水回復）、角（水攻）

マアドレッグ
風　攻擊
角（風攻）

ヌシャブ
火　防禦
牙（毒）

蜻蜓之森（トンボの森）



回到沙拉斯村，利柏特便向嘉萊詢問關於鳥人的事，原來在民話裏曾為聖靈之鳥人因犯下與人類相戀的罪，結果被剝奪身份藏匿在森林內，說畢婆婆便吩咐利柏特到墓地去找守墓老伯，以聽取過去的各個神話。接着便和各村民交談，彷彿感到眾人對他的態度有所改觀，開始寄望他能替病者根治睡眠症。



在墓地盡頭利柏特果然找到一名老伯，可向他打聽一些古舊傳說，順道得悉鳥人很害怕火似的，而在中央廣場那對吟遊詩人亦會提供點情報。購入足夠的武器防具和補助用道具後，利柏特便可從結界之門進入蜻蜓之森，由於這兒的魔物較先前稍強，應先封印數隻來進行合體加以強化。



蜻蜓之森共分為兩層，雖然北側有道巨型石門可是無法開啟，唯有先進入地底區域。在A點可找到一名密獵者，他會召喚火屬性的聖魔來幫忙，最好預先準備水屬性的聖魔在隊內，戰勝後可得也哥之鍵[ヤゴの鍵]。繼續向前行會進入水道範圍，可是發現前無去路，後來經巨石另一端找到B點的機關令通道出現，結果在盡頭取得必殺之奧義。





就在這時，鳥人奇奇拿古出現表示利柏特搶走了牠的必殺之奧義，看在要從牠處取得藥粉的份上姑且放其一馬吧。跟着便折返剛才到過的北側巨型石門，只要將也哥之鍵插入石台就能令石門打開，進入後不久會再遇鳥人，牠強行要主角和牠決勝負，若預先帶備擁有火屬性攻擊的聖魔便不難獲勝。



打敗牠後可查問一些事情，牠說卡拉巴斯草已送給蜘蛛之森的朋友也門[ヤム]，利柏特需要親自向他們索取，另外奇路馬奧原來比他更早已能打敗鳥人，真是厲害，而在臨離去前牠將代表其友情的笛子「奇奇拿古之友情」送給利柏特。

登場角色簡介



嘉萊——娜姬族老婆婆，她是瑪布的養母，同時也是一名懂得多種高品位法術的聖魔術師，會幫助主角脫離窘局。

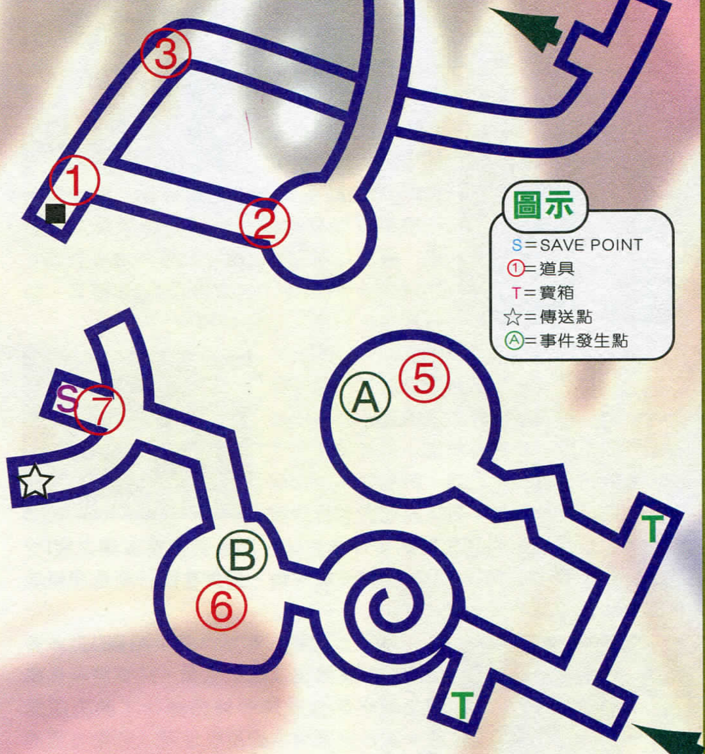


菲奧——娜姬族的女性，她是主角的親生母親，雖然要按慣例成為利基茲的妻子，可是她卻真心的愛着丈夫。現在她已沒再進行聖魔術的工作，而是到飽受村人冷眼的紡絲場去打工。

蜻蜓之森地圖

取得道具表

1 キケル之實
2 獵人之心得 四
3 錠知らずの鍵
4 聖魔對待法 一
5 聖魔對待法 二
6 錠知らずの鍵
7 必殺之奧義
8 ネムリホウシ
9 トンボ之道程



出現魔物資料

ヒラルコ
風　敏捷
マルティ（風魔攻）、角（命中增強）

リグ
地　攻擊／防禦
腳（全攻）

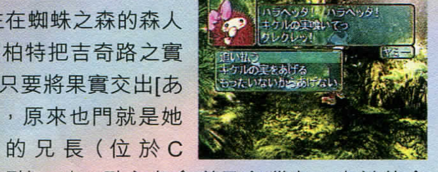
マスコヒラ
風　魔力
マルティス（風全攻）、アドスラーム（昏睡）、牙（昏睡）

オジェ
水　防禦／魔力
ヴァーリス（水全攻）、牙（命中增強）

蜘蛛之森（クモの森）



在向嘉萊婆婆匯報狀況時，她對鳥人所說卡拉巴斯草現位於蜘蛛之森的事頗為相信，認為應該要與族長商量。離開小屋後利柏特與瑪布一起到瞭望台談天，當中談及有關其對雙親與瑪布的感覺，最後瑪布將裝飾品娜姬之帶[ナギの帯]交給他。利柏特在各處移動時，均能打聽到關於瑪布的事，特別在紡絲場大嬸們對瑪布拿絲絹到道具店賣議論紛紛，皆因代表她已開始替繭作淨化，恐怕最後會被咀咒之力導致發狂…添置裝備後便可前往結界之門，利用蜘蛛之鍵來打開蜘蛛之森的入口。



移動到A點時，居住在蜘蛛之森的森人也美[ヤミ]出現，懇求利柏特把吉奇路之實[キケルの実]送給她吃，只要將果實交出[あげる]便可聽取一些情報，原來也門就是她的兄長（位於C點）。在E點主角會碰見密獵者，由於他會召喚風屬性魔物故此最好先準備火系的聖魔，勝出可得錠知之鍵。順帶一提，假如在迷宮內已取得「×××之道程」這類道具，就可經由傳送器作快速轉移。



當行到D點森人多多也姆[トトヤム]會向利柏特索取指輪，把里斯之淚交給他後除了可獲得卡拉巴斯草外亦能得到情報。接着利柏特馬上返村向嘉萊報告，為取得寶物令森人開啟通往御神木之道，於是往制裁之間讓族長及茲巴拉商量，最後為能徹底杜絕魔物的入侵於是決定叫利柏特將御神木封印，因而把族長家傳之寶[グロッタの家宝]和封印符[封印の札]交給主角，另外在臨行前他發現瑪布的身體已開始不妥。



隨後再次進入蜘蛛之森，回到D點多多也姆會把里斯之淚還給主角，只要將族長家傳之寶送給他就能令前往御神木的通道開啟。當行到御神木的所在地時，利柏特突然感到全身乏力，頓時一道白光由他處射向御神木，原來是封印符產生效用，此時多多也姆出現告知這樣做會掀起無窮後患，隨即他便消失在利柏特的眼前…

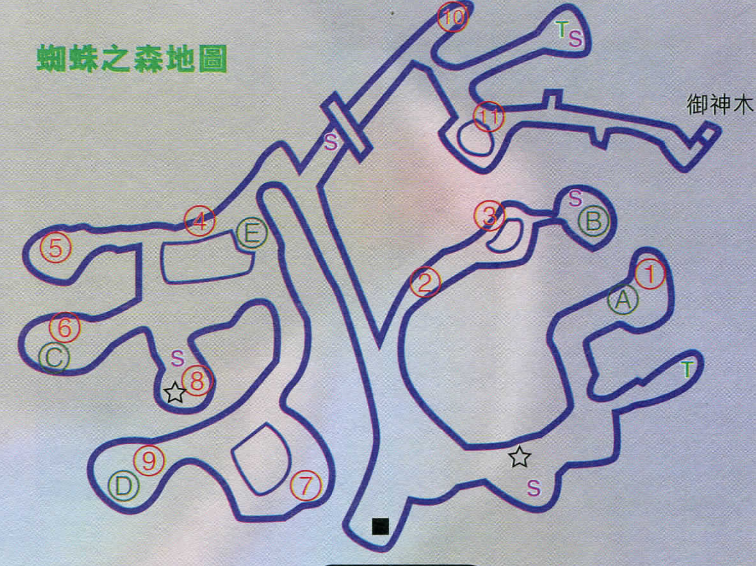
登場角色簡介



茲巴拉——沙拉斯村的祈禱師，曾經是大國傑拿伯的鍊金術師，暗地裏操縱了村中的政治權力。

路爾——居住在村入口瞭望塔的少年，年幼時雙親皆被森之魔物所殺，結果令他成為村子哨兵獨個兒存活下來，為替親人復仇而希望能夠變強起來。

蜘蛛之森地圖



圖示

- S＝SAVE POINT
- ①＝道具
- T＝寶箱
- ☆＝傳送點
- Ⓐ＝事件發生點

取得道具表

1 獵人之心得 五	6 合成基本 二
2 白角	7 とがった骨
3 錠知らずの鍵	8 クモ之道程
4 イカリソウ粉末	9 合成基本 一
5 聖靈之石板	10 一級シャブ火酒
	11 錠知らずの鍵

出現魔物資料

ラギドグル
地　平均
尾（地攻）、ウルヴィス（地全攻）

ラドイメル
地　攻擊
牙（石化）

ドグルチュー
水　攻擊
爪（瀕死）、セラーム（水回復）

ドグハンブー
風　攻擊／防禦
尾（風攻）、セル・セラーム（風防）

ラシャブ
火　攻擊／防禦
尾（火攻／威力增強）

マーイエン
地／魔力
ウルヴィ（地魔攻）、デヴァ・ウルヴィ（場屬性）

ヨルク*
火　平均
角（火攻）、アドムムールス（火即死）

*只會在封印事件後出現

飛蛾之森（ガの森）



甫一返回嘉萊之家，瑪布便告知茲巴拉派人強行帶走了婆婆，利柏特於是馬上趕到族長家裏去，可是守衛卻說現正進行儀式禁止他進內。那邊廂茲巴拉在盤問嘉萊進入沙拉斯村到底有何目的，婆婆答道是為了拯救受危難的靈魂，而非像茲巴拉所說的別有用心，接着嘉萊以全身之力引發聖魔術，無數光柱衝向半空⋯



就在利柏特定神下來後，他驚覺身旁的守衛竟然變成石像，其他人像路爾、母親菲奧和墓地老伯等都已為石人，而當進入嘉萊之家他發現地上有點白光，拾起原來是飛蛾之鍵[ガの鍵]。此時一團光飛到利柏特的面前，細看下得知是有如飛蛾般的瑪布，她解釋在嘉萊的力量下變成如此模樣，至於村民們的靈魂均被帶到艾路里姆那兒，而其父親失蹤、瑪布出現在村莊與及滅亡之蟲侵襲等的原因可向娜姬族長查問。





這時響起了嘉萊的聲音，她的靈魂告知瑪布需要盡快轉化成繭以保存性命，瑪布於是立即包起自己來結繭，另外嘉萊亦叫利柏特趕快前往位於飛蛾之森內的娜姬族神殿，並將他父親的裝備利基茲之裝束[リケッツの装束]送之。從結界之間進入飛蛾之森，由於現在已無法購入任何道具及回復體力，故此要趕快通過迷宮免得橫死無法復活。在A點會遇到密獵者，雖然實力已較前兩名為高但只要帶同風屬性聖魔便可輕勝，戰鬥後可得到沙娜姬之鍵[サナギの鍵]。





跟着便前往B點的巨型石門，把沙娜姬之鍵插入石台後石門會隨之開啟，再向前行一會到石室就能借助瑪布的力量進入娜姬之里。在大廳娜姬族長歡迎過柏特後就將事情狀況告訴他，若要救回瑪布就必需先通過水、火、風和大地等試練，隨後得到通往冥界玉蟲之森的水之寶珠，而由現在起可從族長的兩名助手購買道具及進行繭聖魔術。

登場角色簡介

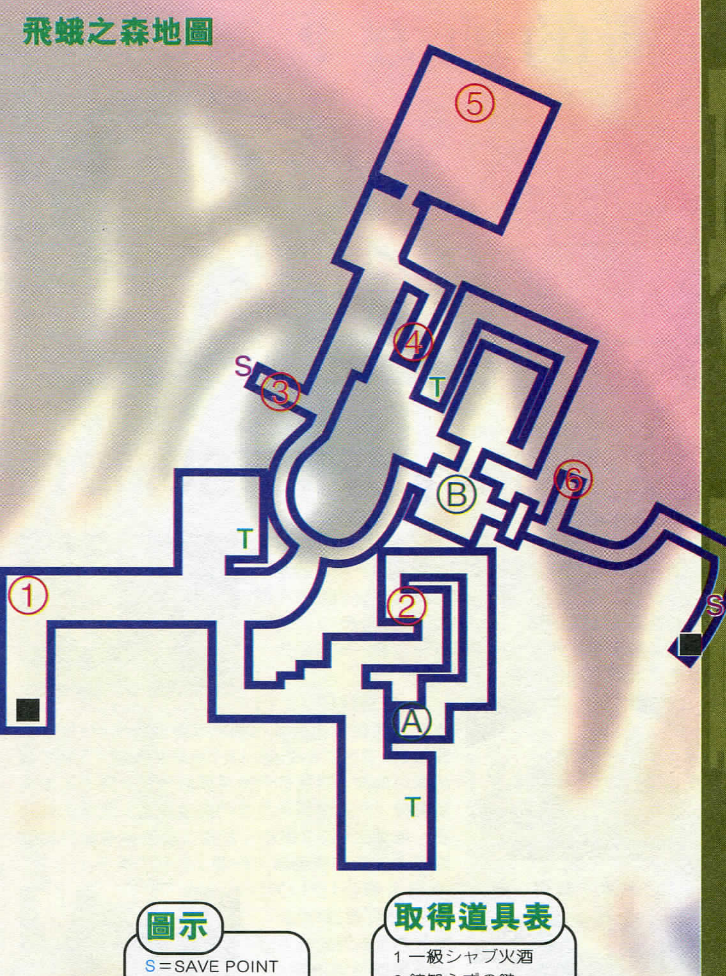


古洛達——沙拉斯村的族長，雖然實權被茲巴拉掌握但他仍是村中權威象徵，基本上只會留在家裏並非隨時可以接見。



森人一家——居住在蜘蛛之森的御神木看守者。

飛蛾之森地圖



圖示

S＝SAVE POINT
①＝道具
T＝寶箱
☆＝傳送點
Ⓐ＝事件發生點

取得道具表

1 一級シャブ火酒
2 錠知らずの鍵
3 風笛
4 オニグルミ之實
5 錠知らずの鍵
6 錠知らずの鍵

出現魔物資料

アシャ
火　魔力／敏捷
牙（命中增強）、アグニア（火全攻）

ラドルチュー
地　攻擊／防禦
爪（命中增強）、セラム・ヴェノン（地回復）、アドヴェノン（地狀態）

ラドレック
水　攻擊
角（水攻／威力增強）

Present by：山寺良牙

新的地方？新的歷險？新的戀愛故事？

凝望騎士R 大冒險篇





Story of MITSUMETE KNIGHT R→→Part II

上回説到於其布莉巴（ケープリバー）從市長手上借得新型高速船後，便準備向下一個目的地——蘇蘭大陸（ソイレント大陸）進發，我們問市長何時才歸船給他們時，她説：「可不用擔心，用完後，隨便放在何處也可，反正第二艘亦即將完成，我們遲些去收回便可。」



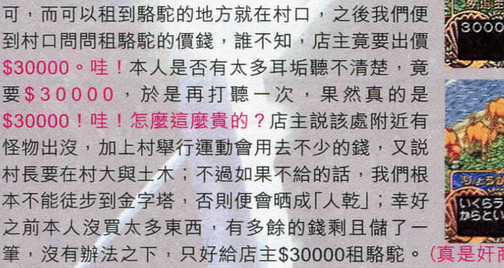
特別註釋：上回攻略中話説我們於其布莉巴取得兩條名叫「拉花艾露匙（ラファエルの鍵）」及「胡里艾魯匙（ウリエルの鍵）」的匙，其實他們是用開啟今個大陸上所出現的寶箱；拉花艾露匙是專門開啟版圖上紫色的道具箱，地圖上以P？表示；胡里艾魯匙則是專門開啟版圖上灰色的裝備箱，地圖上以G？表示。

於是，我們一等人再會過古莉亞（クレア）後，便乘「鴽」船出發；而我們首先登陸的地方就是曼達沙漠海岸（マンダ砂漠海岸）。唔……我們在城中看到光線所指示的方向該是這個方位的，於是一行人等便向這個方向進發，至於我們登陸後第一個中途休息站就是沙漠鎮——天古巴杜（テイクバード）。



入村後便四處走收集有關情報，從村民口中得知，天空中突然有一道光劃破長空，射向「金字塔（ピラミッド）」的方向，於是便再次打探前往金字塔的方法，最後從一位婆婆中得知徒步是不能到金字塔的，一定要利用「駱駝（ラクダ）」才可，而可以租到駱駝的地方就在村口，之後我們便到村口問問租駱駝的價錢，誰不知，店主竟要出價$30000。哇！本人是否有太多耳垢聽不清楚，竟要$30000，於是再打聽一次，果然真的是$30000！哇！怎麼這麼貴的？店主説該處附近有怪物出沒，加上村舉行運動會用去不少的錢，又説村長要在村大與土木；不過如果不給的話，我們根本不能徒步到金字塔，否則便會晒成「人乾」；幸好之前本人沒買太多東西，有多餘的錢剩且儲了一筆，沒有辦法之下，只好給店主$30000租駱駝。（真是奸商一名）









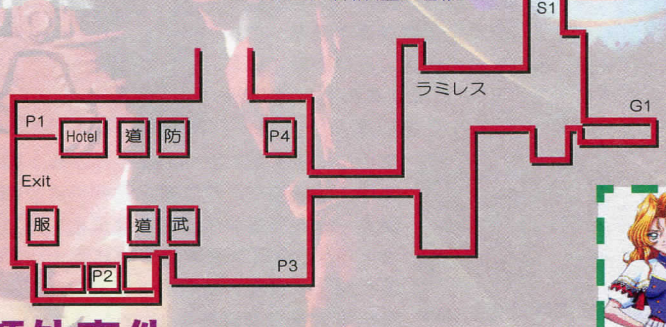
Special Hint：



倘若玩者身上沒有這麼多錢也不用太擔心，不用立刻「爆粗及Reset」的，原因是村外的廣場（方向是↗），是不停會有敵人出現的，玩者除了可在該處賺回一筆錢外，亦可借機儲儲經驗值，一舉兩得。

天古巴杜

P1.菲林（写真フィルム）×12
P2.抗魔聖水（抗魔の聖水）×1
P3.咖啡因飲品（カフェインドリンク）×1
P4.狠毒素的根（マンドラゴラの根）×1
G1.煉獄腕環（煉獄の腕輪）×1
S1.空之石板（空の石板）×1



額外事件

1.當我們進村時，適逢該村舉行四年一度的「究極運動會Hyper Olympia（究極運動会ハイパーオリンピア）」，對於十分喜歡運動的海娜來説，當然是歡喜雀躍，於是便向村長查詢一下有關的詳情，從村長口中得知，今次運動會的參加申請雖然已截止，但見我們從遙遠的柯魯卡狄亞而來，於是便特別讓海娜參賽，最後主角便去看海娜比賽，讓蘇菲亞自行回酒店等。於是海娜選了100m比賽「海娜的速度值（素早さ）會直接影響到比賽的結果，而比賽的結果亦會影響到一個Special Event；至於本人的結果是海娜輸掉。」就在衝線前一刻，她不慎扭到了腳，最後只好背著她到醫療室，途中海娜説出有關學校的事外，亦表達了她部份的心意，當然亦晚了回到酒店啦。





2.在村外的廣場會再遇到「拉米尼斯（ラミレス）」【CV：青野武】，擊倒他後可取得「斬神劍」【主角專用武器】，不過有出現條件，就是要先到金字塔將該處的boss幹掉後，回到村中他才會出現。（不過本人早已錯失了升級機會，嗚……嗚……）

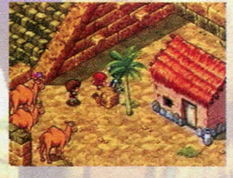


3.從村民口中得知有塊像隕石般的物體墜落有村外廣場上，那就是地圖上所提到的「空之石板（空の石板）」【道具】，不過到現場又不見寶箱，那其實是跌在地上的，如果玩者千辛萬苦也找不到的話，不如看看圖中的位置，那便可取得。

在無可奈可下租了駱駝後，便出村（地圖方向↙）向金字塔出發。

終於到達金字塔，在金字塔範圍入口處有Save point及貼紙機可供使





用，之後便闖入金字塔內。

塔內的構造十分之複集，一不小心便會迷路，而金字塔內亦有不少的門是不能立刻開啟的，需要按動已定的制才能開啟（地圖上開關制的位置用：Switch？表示）；在其中的C點會遇到一個像獅身人面像的東西向我們說話，並且問問題「有關題目不錄，只可說答案是（スペードの記号）」，答對的話他便會自動消失，答錯的話便會立刻進入戰鬥；消失（幹掉他）之後除了可以使用免費補回HP、MP的裝置外，我們亦入內看到三個房間，他們分別刻上不同的提示，事實上這是提示我們該裝上何種的石板（該裝上的石板類別可參看地圖），裝上後便發覺有少許地動山搖，究竟發生了甚麼事？過了一會後又發覺沒事，於是便繼續上路。「其實是啟動女神像瞬間移動裝置，可以利用各地所設置的女神像瞬間移動到不同的地方。」





最後幾經千辛萬苦，終於取得塔內所有裝備及道具，並且到塔頂，一到塔頂便看到眼前就是我們要找的紅飛行石，正想去取之際，突然後面傳來一聲說觸摸的話便會爆炸的，之後我們後面出現了一個人，擺到明是金字塔的守護者，並說要阻止我們取得紅飛行石，在沒有辦法之下，我們只好與她打過。



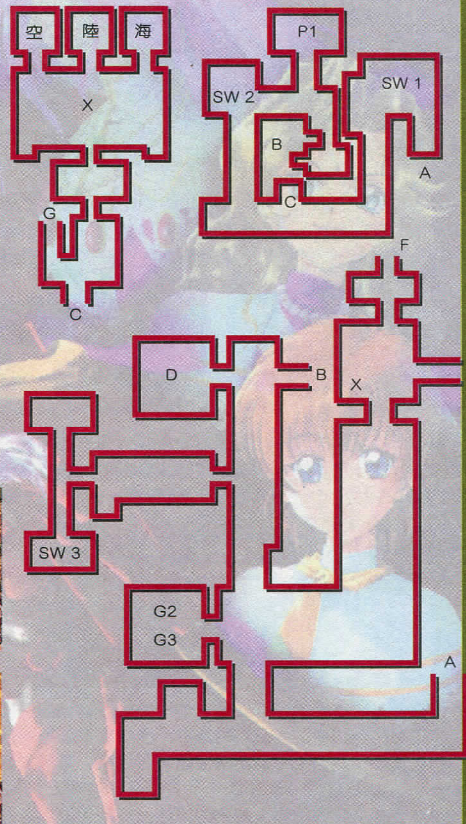
於是我們便立刻開戰，由今次開始，boss級敵人的攻擊力會有顯著的增強，雖然攻擊方法與以往的一樣，但要十分留意體力方面。擊倒他／她後，除了可取得「紅飛行石（赤飛行石）」【重要道具】外，亦會取得「藍色羅曼（ロマンスブルー）」【道具】。



突然，本人身上的騎士團團長之証有反應，並且有一道光向南方射去，這個可能是另一粒飛行石「藍飛行石（青飛行石）」及「本莉斯拉（プリシラ）」的所在地，於是我們便準備朝著該方向出發；不過在臨行前，不要忘記取得在塔頂上的一件寶物。另外由於不能使用塔頂的樓梯回到地下，所以只有兩種方法出去，1是從原路回去（廢話）、2是使用「小女神（女神っち）」【道具】立刻跳回出口。







之後我們一行人便開始向南面的方向進發（亦是因為這樣本人才取不到「斬神劍」，所以建議玩者先回村取得劍後再出發），最後來到「尼本尼他河（レプラタ川）」河洋，原本我們是想過河的，不過眼見四圍也沒有過河的辦法，而且眼前見這麼美麗清澈的河，加上兩位女孩們亦建議在此小休一下，那便小休一下（好感度較高的會出現特別畫面）；我們小休30分鐘（HP全回復）後，便決定回到天古巴杜尋找對策。



回到天古巴杜後，便四出打探渡河的方法，之後從村長口中取得的消息，雖然他們從來沒有人會渡河向南方進發，不過他說從前這處的人也曾與南面的人有經濟等交往，並說聽說以前他們是用一個巨神像來渡河的，而該神像應該在金字塔內，最後，他說我們既然幫助他們消滅也這麼多怪物，就用一件東西來答謝我們，於是我們便取得了「巨神像起動匙（巨神像起動キー）」【重要道具】，雖然知道巨神像是在金字塔內，但其正確所在地村長就無法得知，於是我們眾人便再次向金字塔出發。



我們最後到了金字塔的頂層附近，在該處再次遇到「O2」四大天王的其中一「卡魯羅（カルノー）」【茜拉的哥哥】，他原來收到命令要阻止我們行動，並且勸喻我們參加「O2」這個反柯魯卡狄亞組織，我們當然不肯，於是便與他打起來；但事實是否這樣，並不！本反則去「威脅卡魯羅（カルノーを脅迫する）」，當然是利用了茜拉的信，並假說茜拉正受政府的嚴密監視，更有可能分分鐘將她收入後宮，最後，除諞了卡魯羅身上所擁有的物品「一式炸彈（壱式爆弾）」【道具】及「小丑服（ピエロの衣装）」【裝備】外，亦避過了一場戰鬥。



之後我們便想開啟前方的大門，不過怎樣也打不開，既然如此，便





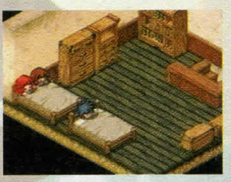


使用卡羅魯髫下的一式炸彈，「BOOM！」咦？果然有效，門終於炸開了，接下我們等人便進去並使用「巨神像起動匙(巨神像起動キー)」橫渡「尼本尼他河(レプラタ川)」，最後我們終於成功渡可；不如，就在此時，前方突然有數十架會飛的物體(好像戰機般)向我們攻擊，當我們沒有反抗的能力，最後巨神像抵擋不了其猛烈的攻擊而被擊毀，並且發生了大爆炸，之後我們眾人亦不醒人事，所發生的事也不記得了！






當本人醒來時，便發覺自己躺在床上，之後有一位操古怪方言的人走來，原來他就是本村的村長，並說我們是被村中採山菜的人救回的，該村名叫「安達比(アンダビ)」，是「謝拉馬山脈(シェラマ山脈)」以南的一條村；之後村長品我們為何要越過山脈，並是我們便將有關的事及被怪鳥(？)襲擊一事說出來，從村長口中得知那並不是怪鳥，而是在本大陸最南方有一個名叫「黑暗都市達爾(暗黒都市ダイ)」的地方的軍隊所用的一種叫「飛行艇」的武器，它的主要燃料是一種名叫「古人多(クエント)」的礦石，而世界上所流通的礦石有80%以上是在安達比出產及精製的，因此達爾便想利用軍事力量想支配安達比，不過礙於該村有天然的山脈屏障，達爾軍攻不下，最後村長既然得知我們是從柯魯卡狄亞來後，便希望我們能加入他們的陣線，反擊達爾，既然他們救了我們，也該為他們做點事，於是我們便決定加入他們的陣線「一緒に戦う」，之後村長說他們早已派人潛入達爾，叫我們去會合，並且交給我們一條匙「勝利匙(勝利の鍵)」【重要道具】，而這匙好像與監獄內某事有關的，於是我們在村中準備過後，便出村向黑暗都市達爾出發。




安達比



不知是否重要的額外事件

1.我們進了村的寺院，得知當地舉行武術大會，而主辦者亦引誘本人參加，說勝出的話可以取得大量的煩金及豪華禮品，既然如此便不如試試，於是一下子本人便進入總決賽，而對手是一位叫「格鬥仙人拿鍵(格闘仙人ラジン)」的人，於是戰鬥立刻展開。由於本場戰鬥是一人應戰，所以對付方法亦比較特別，早前說過來到這個大陸，敵人是能力是有題著的增強，所以戰法亦有改動，戰法是先名給自身的攻擊的，之後再不斷使用普通攻擊，何要使用普通攻擊呢？原因就在於敵人的攻擊力亦相對頗高，當體力(HP)低於300-350時，便得補回，否則便會有被擊倒的可能。經過不斷的攻擊後，敵人亦招架不住，最後本人勝利了，並且取得了一件新的衣服「東洋的間諜服(東洋のスパイ衣装)」【那即是忍者服嘛、道具】，可惜的就是本人不能使用。

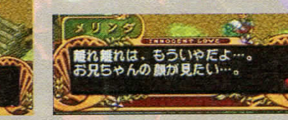




(註：玩者有否參加比賽及有否勝出，是會直接影響到下個目的地黑暗都市達爾內所發生的事，至於本人以下所刊出的版本正是本人勝出武術大會的版本。)

2.在村中會再次遇到「珍(ジーン)」，本人從她的手上取得妹妹寄來的另一封信(妹からの手紙2)【道具】，不過今次「美蓮達(メリンダ)」寫來的信就極之「肉麻」，究竟她在想甚麼的？寫甚麼內容還是由玩者去看吧！





當我們到達黑暗都市達爾時，發覺他們的城門是鎖上的，不能進入，那怎算好呢？之後我們看到護城河方面沒有水流的，而且也有一道梯伸下去，於是我們便決定經由此地下水道進入城內。





額外事件



在地下水道內，會有一所秘密的道具屋，當中會有以前「天狄(ティー)」所說的假寶箱匙(即百合匙或萬用匙)賣。賣？與其說是賣倒不如說是送的，根本完完全全不用費一分一毫的，以我們這麼貪心的人來說，有免費的當然是取盡為止(最多99條)。

經過一段路後，我們便在某處找到出口，誰不知一從水渠蓋口出來便被發現，並且被軍隊包圍，他們說從派往安達比的特務中得知，之後便回想起在武術比賽頒獎禮時有個古怪的人。接下他們想捉我們回去，想捉我們！沒這麼容易，於是便與這批軍人打起來，最後他們就算是這麼多人，也不是我們的敵手，將他們全數擊倒後，既然有這麼多







人，取去一些制服也可能會有用，於是本人便從他們身上取去「巡邏隊員制服（パトロール隊制服）」【道具】。

接下來有一位名叫「亞古亞（アクア）」【CV：こおろぎさとみ】的女孩去出來，並將我們帶到她家，之後從交談中得知，她是本村的議員，亦是安達比的連絡員，她說以前這處並不是稱為黑暗都市的，而是稱作「水都（水の都）」，而且是一個美麗的地方，不過有一天，該村的執政官突然性情大變，而且要說柯魯卡狄亞會攻過來，並叫為了迎戰，一定要有強大的軍力及領導者去率領一個強大的社會主義國家，這時人民根本不知道他在想甚麼？並且在此時該處的執政者更實施宵禁，既然要開戰，資源也是一個重要的準備，於是便感到會進攻突達比，而且所知這國的執政者更讚助反柯魯卡狄亞組織「O2」，弄到極之混亂。



最後她說有關事件的內瀧去脈，待明天帶我們到議員的總部「教堂（教会）」找議員長「斯魯尼安（セルリアン）」，而他是一位醫生，並叫我們今晚早點休息，於是我們便者時放下心情去休息一下。

誰不知到了半夜，有人走來大拍門戶，竟然是該國的秘密警察，說發現到我們進了亞古亞的家，於是她走來傳報並叫我們一是找地方藏身或是逃走，於是本人選逃走，不過亞古亞家的窗戶認真硬，真的要三思而後行，最後本人決定要破窗而逃，雖然我們最後是真的逃了出來，不過要破窗而逃，當然是弄到本人的頭「爆缸」，之後在街上又被軍人發現，看見本人這麼可疑，當然是被帶到監倉內。



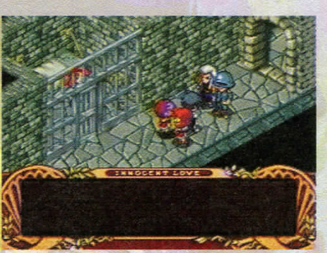


不過亦有不幸中的大幸，我們在監倉內遇到原本明天會晤的議員長「斯魯尼安（セルリアン）」，從他取得的消息，我們現在所囚禁的地方是東面的監獄，以執政官這種突變的狀況來看，他該不是患了任何的急性的腦神經系統病，以他的病況來看，該是從醫學角度不能解釋的上身現像，以聖經學（角度）來說，該說是魔鬼上身，就連斯魯尼安也不能解釋，之後說他的女兒「瑪蓮（マリン）」可能會知道些事，而她就囚禁在西面的監獄，於是我們便決定去救出瑪蓮，而斯魯尼安則去做其他的準備工夫。





之後他提到由於西面監獄守衛比較深嚴，我們是不能直接進入的，一定要利用「巡邏隊員制服（パトロール隊制服）」才可進入；另外斯魯尼安說他早已與監獄內的警衛串通，並設好了秘密通道，只要我們說出口令便可通過，接著便說出了口令，口令就是『手持ちぶさたなぶたさん』【務請緊記】，最後我們便使用在安達比村長手中取得的「勝利匙（勝利の鍵）」去開啟倉門，並且逃出了東面的監獄。



之後來到西面監獄，穿上了制服後便入內，不過入內後，突然警鐘響起，始終都是被識破，沒法了，只好強行突破，去尋找瑪蓮；就在到達瑪蓮的監倉的時候，有位警衛叫停了我們，之後他叫另一位先生出來，是甚麼先生呢？原來就是上次在武術比賽中被本人擊敗的「格鬥仙人拿鏈」，於是武術比賽二回戰便立刻開始，上次就一對一，今次就三對一，我們當然是容易擊倒他。之後，我們便再次利用「勝利匙」救出斯魯尼安的女兒兼水都達爾的副執政官瑪蓮，之後從她口中得知，約在一年前，執政官突然昏倒，為了防止居民恐慌，於是蓋著這事不提，接著在一個月後，執政官終於醒來，不過他的人格就變了，不單只他，就連他周圍的人也發生變化，而他醒來時，亦叫過要打倒柯魯卡狄亞，要成為一個專制軍事國家。當問到瑪蓮為何會入獄時，她說是見到一些事，就是看到執政官的房間出現了大堆怪物，當中亦看到有一個怪影發出邪惡的笑聲並向執政官發出某些指示，這根本不是以前所看到的「斯亞拉古執政官（シアンラーク執政官）」，原本他是經常用「我」像小孩般的語氣來稱呼自己的，最後得到一個結論，就是「惡魔」正在操縱著他。於是我們也將以往的事一五一十的說明，之後從瑪蓮口中得知，我們所看到的紅色光線，曾經射到「官府（官邸）」內。唔——於是最後推斷到一件事，就是「惡魔」們在人類世界的基地就在達爾，而本莉斯拉就一定在「執政官官邸（執政官官邸）」內，最後決定先離開此處，準備去攻入官邸內。







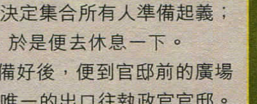


於是我們便決定利用斯魯尼安預先所說的秘密通道離開，而瑪蓮則說有少許事做，要一會才會回去，並叫我們到村內的教堂集合，接下我們便繼續向西面（方向／）移動，而且向該處的守衛說出口令『手持ちぶさたなぶたさん』，進入後便從穩藏於中間木箱下的秘密通道回到教堂。（記著回到教堂的路上會有一個寶箱可取）



回到教堂後，他們兩父女終於再次團聚，斯魯尼安也開心到不能說話，要送給我們一個禮，於是我們便希望他們幫忙攻入官邸，他們不但沒拒絕，而且十分支持，反正他們原來也想進攻該處，於是便決定集合所有人準備起義；至於今晚便讓我們好好休息一晚，明天再行出擊，於是便去休息一下。

翌日，斯魯尼安說去集合所有人，叫我們準備好後，便到官邸前的廣場去會合他們，於是我們便在村內做好準備後，便從唯一的出口往執政官官邸。







黑暗都市達爾

P1.S.GREEN（Sグリーン）×1
P2.甘露（アムリタ）×1
P3.狠毒素的根（マンドラゴラの根）×1
P4.維他命飲品（ビタミンドリンク）×1
P5.天使的氣息（天使の息吹）×1
G1.羞恥腕環（恥ずじらいの腕輪）×1

道　A　Exit　START　G1　P1　敎　P3　D　D　P2　P5 アクア　マリン　Boss　武服防　官邸　A　Hotel　P4　C

額外事件

在村內有位村民，原本是詩人，由於某種制度的關係，令他不能作詩説詩，而且又説了一大堆感嘆的説話，最後就是從他手上取得一套新的服裝「馬師服（御者服）」【裝備】。

到了官邸廣場後，便與斯魯尼安及他的「同志們」準備衝入官邸，可是就







在此時，上空出現一道道的光將起義的村民遂一擊倒，由於發生了這樣突發的狀況，斯魯尼安決定由我們直接攻入官邸，他們則負責拯救傷者，於是我們便立刻攻進去。

最後在官邸的頂層找到著了魔的執政官，同時亦看到本莉斯拉倒在地上，我們要求取回本莉斯拉時，他説她還有很多利用價值不能交給我們，況且他們也正與「O2」有個交易，又説控制了的本莉斯拉好使好用，問他有關「斬皇劍」的事時，他説根本沒聽過，又不讓我們帶回本莉斯拉，又不説出有關劍的事，分明是「撩架打」的，而且他又有作出不舉行動，於是便開戰吧！





擊倒他著魔的身後，惡魔的真身終於出現，原來惡魔的真身就是「黑暗王子（ダークプリンス）」【CV：堀川亮】，他一出來後便介紹自己（超級廢話），並説本人是「勇者」，他説他降臨世上的目的是消滅罪惡的。咦？那不是與正常的相反嗎？他説只要是妖精們看不上眼的就會被稱為惡魔（是嗎？）。之後説他們是惡魔的原因，可能是宗教的差別待遇吧！（究竟他想説甚麼？）之後他還向我們挑引作出戰鬥，沒法之下只好打過。



最後終於將他擊倒，不過他事後竟然逃走，並説留下「藍飛行石（青飛行石）」【重要道具】作為禮物，下次在妖精世界「瑪查維露（マザーウェル）」再決一死戰。



執政官官邸

Boss

P1.神龍之淚（神竜の涙）×1
P2.外激素（フェロモンドリング）×1
G1.畫家服飾（ペインタールック）×1

G1

P1　P2

Exit

之後達爾內回復了昔日水都的面貌，執政官亦終於回復清醒，他為了答謝我們除救醒他及全達爾的人民，想為我們做點事，我們基本上不是甚麼救回全民，於是便向他提出了兩個要求，一是將受傷的人民送到醫院，這個他容易答應，另一則是能讓我們快些回到柯魯卡狄亞，好能盡快前往妖精世界，於是



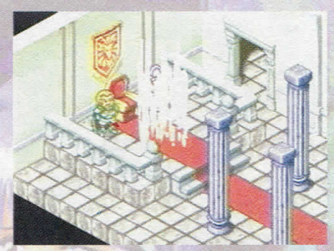


執政官交給了我們一條「飛行艇的匙（飛行艇のキー）」【重要道具】，他說用飛乎艇的話，應該可以在一小時內回到柯魯卡狄亞，於是我們作好準備後，便出去官邸前廣場並駕去一架飛行艇回國，至於本莉斯拉，則暫時將她交在達爾的醫院中好好休養一下。

乘飛行艇回到柯魯卡狄亞後，便立刻報告作戰的結果（太煩不錄），之後作戰進入最後階段，就是進入妖精世界將敵人的首領擊倒，並且取得星之淚以救回國王的性命，於是我們便準備前往妖精世界；不過從神祇官的占卜中，有一個不幸的事說出，就是飛行石由於因以前過度使用，他們的能量已大幅下降，所以最後只能用於今次的時空跳躍，以後也不能再度使用，而回到人間世







界時，刻之淚將會是最重要的物品，希望其繼承者亦能供出她們所持有的刻之淚（指女孩們所持有的），於是再次從神祇官的手上接過了另一粒刻之淚。接下來，我們便將藍紅兩粒飛行石鑲回始聖父母壁畫上，之後便可於皇座中間啟動時空移動裝置，進入後便會跳躍至妖精世界「瑪查維露（マザーウェル）」。

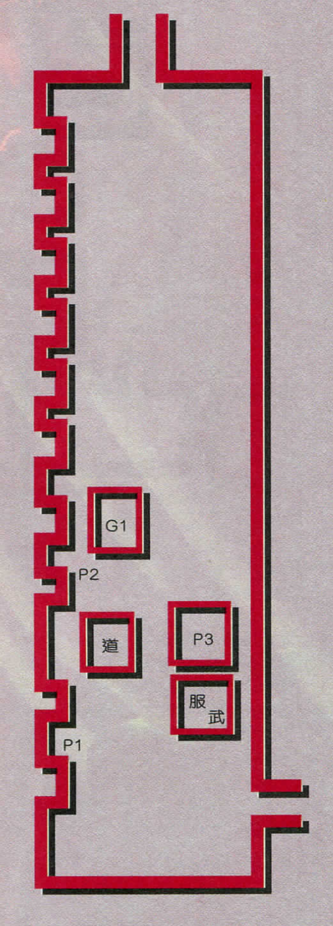
我們終於來到妖精世界瑪查維露，在一所屋前終於找到另一位好像「比可（ピコ）」的女性，她一見到本人，便立刻變身回原來的身形，並且向我們交談，原來她不是比可，而是比可的姐姐「芭可（パコ）」，是原本這個妖精世界的女王，可是由於她不能離開這個世界，於是便派她的妹妹比可到人類世界找本人，接下來她便詳說有關招喚本人到妖精世界的前因（過長不錄，有關前因可看回上期攻略），唯一新加的情報，就是惡魔們佔領了原本芭可們原本的城「艾露堅城（エルギン城）」，而星之淚則是妖精世界中的一種植物，多用於醫療方面，不過星之淚只在城中培植，可能已被惡魔們奪去，應該要從惡魔手上取回才可，於是我們便準備攻入城，在臨行前芭可說可以隨時回去她的住處補充體力及法力，在村內購入一些回復法力的道具後，便攻入去。





瑪查維露

P1.抗魔聖水（抗魔の聖水）×1
P2.天使的氣息（天使の息吹）×1
P3.菲林（写真フィルム）×12
G1.教皇指環（コンクラーベ・リング）×1





這個城認真大，而且大得嚇壞人，城內亦有多處的地方需要按動固定的掣才能進入或通過，另外到城中比較高層的位置時，有些寶箱所藏的位置極之隱秘，一定要「落足眼力」才能看到，





圖中就是其中一個例子。接著就是城中有個無限補HP、MP的地方，這只是走到頂層的一半，所以務必盡量使用，最後到頂層處是有個SAVE POINT。

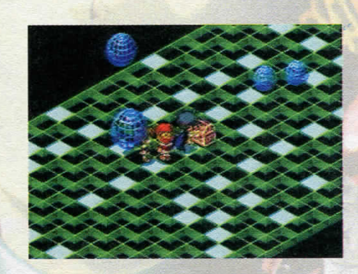
通過重重的關卡後，終於到頂





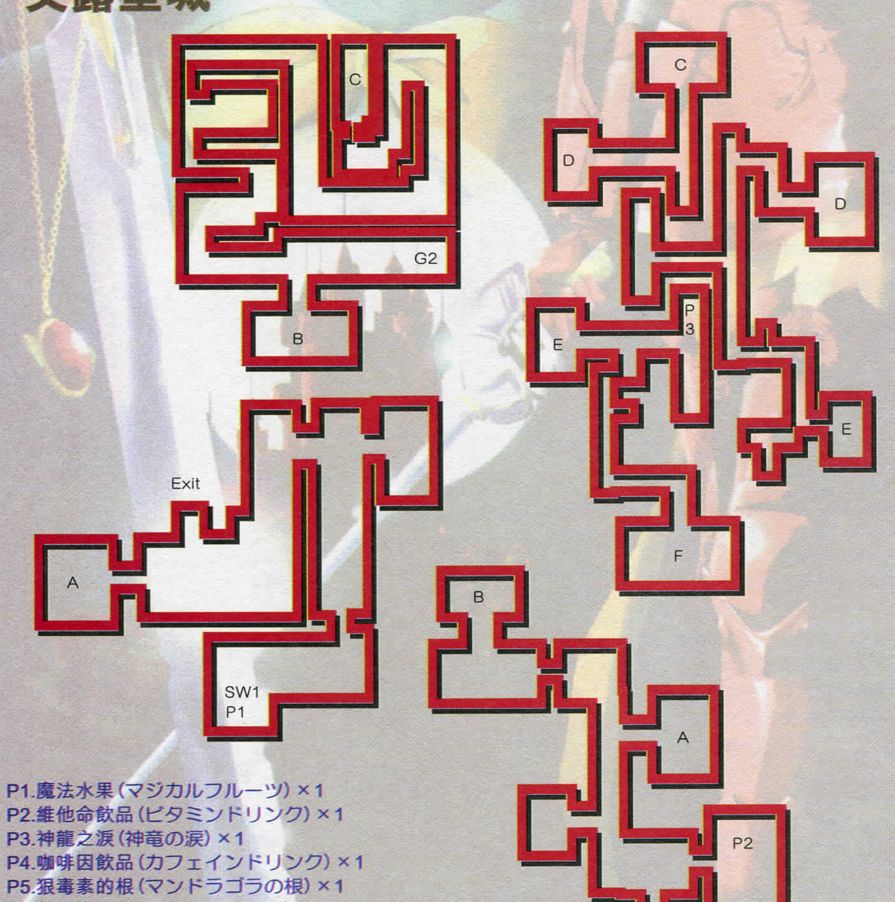
層，亦再次遇上「黑暗王子（ダークプリンス）」，二話不說，立刻問他星之淚在何處！他竟說打倒他的話便給我們。好！立刻開戰！於是我們的最終生死戰立刻開始！

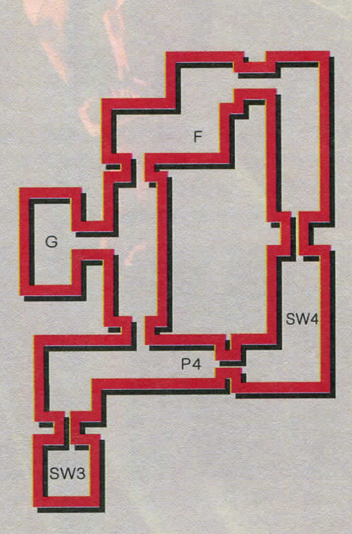






艾露堅城





P1.魔法水果（マジカルフルーツ）×1
P2.維他命飲品（ビタミンドリンク）×1
P3.神龍之淚（神竜の涙）×1
P4.咖啡因飲品（カフェインドリンク）×1
P5.狠毒素的根（マンドラゴラの根）×1
P6.外激素（フェロモンドリンク）×1
P7.甘露（アムリタ）×1
G1.女裝運動用短褲（スポーツブルマ）×1
G2.玻璃鞋（ガラスの靴）×1
G3.豊盈盾（むっちりとした盾）×1



本人所用的戰法是：

以防他會使用魔法攻擊，於是便先用魔法防護罩，另外蘇菲亞在戰鬥中主要以補給及回復為主，所以該利用魔法為主角增加攻擊力，至於海娜則全數使用她的敵單體魔法攻擊「標槍」，不用理會其MP數，總之就是盡用，當人物的MP用得七七八八後，便利用蘇菲亞作為給MP的人物，而由於黑暗王子的攻擊力亦有一定水準，所以HP值亦得留意，回復HP及MP的事就交由蘇菲亞去辦，本人及海娜則盡力利用魔法攻擊黑暗王子；在這麼強的攻勢下，別說是





人，就算是神也抵受不了，最後我們終於擊倒了黑暗王子。



擊倒他後，他的靈體出了來，說輸給了本人的「思念」，究竟是甚麼思念？並佩服本人的思念，接下他亦將唯一剩下的星之淚亦交出來，不過他說他是並不會消滅的，因為他是由被柯魯卡狄亞壓逼的人的冤念所做出來的，並說只要柯魯卡狄亞一天不滅亡的話，他也會再度出現，不只是兩次三次，他這樣說究竟有何意思？最後我們終於取得了星之淚，並且回到妖精世界瑪查維露。

回去後，便到芭可處報告，接下來便故給我們回到人類世界的方法。在結界附近處，有一個石碑叫「時之封印(刻の封印)」，封印中有數個位是用來放刻之淚的，當放下去後，妖精世界的時間流動便會減慢，我們便可利用這個時間差反作用，將裝上者送回到柯魯卡狄亞，於是我們便準備回去。



不過回去前本人心中有一件事不明的想問問芭可的，就是就黑暗王子說他不會消滅，而且會再次出現這回事。答案好像不明(根本畫面上也沒表示過)，不過知道一件事，就是刻之淚是擁有將人的願望及怨念將其現像化的力，而刻之淚亦與瑪查維露所構成的物質是一致的，即是說人間世界所積壓的怨念是會經過寶玉，而傳送至妖精世界瑪查維露，並將其現像化，形成了惡魔。那解決方法呢？解決方法只有一個，就是在人間世界收集回所有刻之淚，再送回妖精世界瑪查維露，令人間世界與妖精世界完全分開才能解決。



而我們手上現在只有三粒，那餘下的兩粒將會是……。而且我們在跳躍時，飛行石已損毀，那便不能再次回到瑪查維露？之後芭可說沒問題，到回來



時她便會再次使用回復(復元)魔法將時間倒流，那會否出現不平衡現象？她說不會的，因為只是回到本人的固有時間





便可(？)，還有當妖精世界獨立後是會有他自已一套的時間涼方法，大可不用擔心會影響到寶玉的事；不過芭可說她只能向妖精世界的物質使用魔法，本人身上的勇者之証只是接近妖精世界的物質，而不是完全一樣，所以發動魔法時可能會有少許的偏差，可能會令有些記憶或知識會消失掉，反之如果是一些強烈的感情或特別執著的事物則不會受到影響，所以芭可囑咐本人回到人間世界時要強烈地記著有關瑪查維露及寶玉的事。於是聽過這番己編的話後，芭可便向我們施展魔法，之後我們便將我們持有的「刻之淚」鑲在「時之封印」上，再經過另一道結界回到柯魯卡狄亞。

『以上的兩段時隱藏著一個重大的秘密，這個一會會讓玩者們知道。』



最後我們終於回到柯魯卡狄亞皇宮大殿，向將軍報喜過後，便立刻將「星之淚」帶到國王寢室並讓他喝，結果國王最後終於醒來了，而這次黑暗王子所策動的一速串事件亦「暫」告一段落。





俺の初心とは異なる形になったが、
これもまた一つの結末の形だろう。

しかし、俺の事を待つ人が
まだいるような気がする…。



之後本人便與「××××・×××××」…………









To be continue？沒完的旅程？這個沒有人會知道…………

遊戲研究坊 EXTRA？→→凝望騎士 R 大冒險篇





以前曾在介紹中説過，遊戲亦遇女孩的好感度有關，究竟有甚麼關係呢？答案是這個好感度與遊戲本身故事的發展是沒多大關係的，反而這個好感度是會影響到特別畫面或事件會否出現；另外此作品有一大特色，就是玩者可以發現一些與故事無直接開係的特別事件，例如；約會(デート)。咦？RPG遊戲中可以像戀愛SLG般有約會場面？這絕不是假的，而

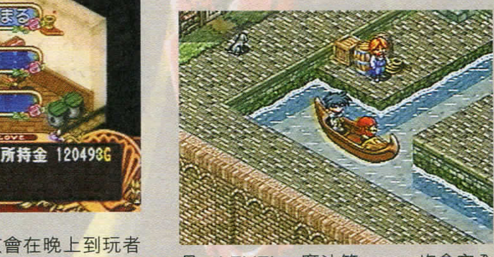




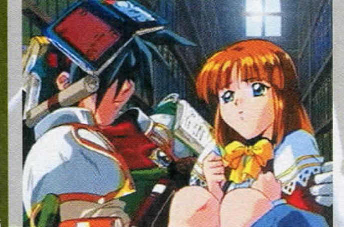
且在約會期間，更可以取得一些在外面買不到的特別服裝，甚至有些地方更加會有特別畫面出現的；不過始終最重要的一環，就是進一步增加女孩的好感度，進一步可以使用威力極之強大的「愛情魔法」。

約會

平時在地方與地方之間移動時，周不時會聽到兩位女孩向主角説話的場面，這時玩者的選擇是會影響到女孩好感度的增加值，到達一定的程度後，只要玩者到酒店住宿時，第一步選「分開房間(別室で～)」再選「輪更(夜更し～)」，好感度高的女孩會在晚上到玩者的房間要求玩者第二天與她上街，玩者還是不要拒絕較好，之後通常是會先到服裝店，這時便可取得一些平時買不到的服裝；之後便會再繼續約會，如果地方合適的話可能會有特別畫面，最後到晚上便會準備回到各自的房間，不過通常回去前女孩可能會表達一下自己的心聲，至於玩者有否其他的行動就得由各下去決定，不過要記著，這個行動可是會影響到女孩的好感。而行動大多是「握著她的手」、「摟著她」、「擁抱著她」和「接吻」這四大類，所出現的行動則視符與女孩的好感度及約會次數。







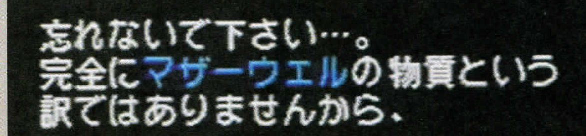




凝望騎士 R 大冒險編另一秘密

事實上，遊戲是會有二周目及三周目的，而整個故事的正式結局是會在二周目出現，不過當玩者進入三周目後，原本二周目的所有能力值，包括道具、LEVEL、魔法等……，均會完全承繼，好讓玩者方便地去儲各特別畫面。事實上，當進入二周目時，玩者在上周所持有的金錢量便已承繼過來。







補遺的地圖

本人在冒險時，由於同行時的同伴不同，以至有兩個地圖不能刊出，現補刊出來。

亞魯他米洞穴（アルタミ洞窟）

進入條件：尼滋里・洛比卡娜(レズリー・ロピカーナ)在隊中，而且到倫多橋曾經讓老畫家畫尼滋里・洛比卡娜的相貌，並取得其畫。

B1.魔法種子(マジカルシード)×1
B2.自然的氣息(自然の息吹)×1
B3.皇室相簿(皇室アルバム)×1
B4.類固醇飲品(ステロイドドリンク)×1
B5.防狼噴霧(フランティックガス)×1
R1.古代的裙(古代のドレス)×1
R2.與眾不同腕環(くっきりとした腕輪)×1
R3.企鵝服(ペンキンの服)×1

多利夫森林附加地圖

入口處：地圖上的沼澤

B1.魔法葉(マジカルリーフ)×1
B2.甘露(アムリタ)×1
R1.夜行服(見つかりにくい服　)×1



製造商：NAMCO　發售日：發售中(11月26日)
售價：港幣328元　容量：CD-ROM
SOC/2P/MEM/Dual Shock對應/行貨

By: 好教練Agent X

LiberoGrande

戰術技巧編

唔！經過「Challenge 9」的艱苦訓練後，是不是可以覺得自己有點"球星Feel"呢？當然，無論你腳下功夫點出眾也好，在真正比賽的時候亦要與隊友們同心協力，才能將皮球送入網窩之中。但……究竟要如何策劃至能製造出一個完美入球？以下，筆者便會為大家介紹一些常用的入球方法，並且以真實的入球為例予各位研究研究吧！

戰術一：短傳滲入

參考資料－

98 法國世界杯　B 組－意大利 Vs 奧地利(23/6/98)
入球球員：羅拔圖・巴治奧(Roberto Baggio)
入球時間：89 分


© ENRICO CALDERONI/ AFLO FOTO AGENCY

解說：

在98世界杯中，羅拔圖．巴治奧的表現日漸成熟，不論一傳一射均充滿著大將之風，難怪世界杯後獲得意大利球會國際米蘭的垂青並邀其加盟。回顧羅拔圖．巴治奧於98世界杯的賽事中，已經逐漸懂得控制比賽節奏的法門，並為自己及隊友製造入球機會。以下的例子便是巴治奧利用隊友間的合作，而製造出一個美妙入球來。

第一擊：

當巴治奧於中場獲得皮球後，首先會觀察四周，看看前鋒所處的位置。這時，他發現隊友恩沙基於右翼位置，於是將皮球傳予他，並且立刻向左翼位置走去，希望可以拉開對方的防守。



■要留心隊友是否受到對手盯緊，否則就算隊友獲得皮球，也難以將球回傳給你。

第二擊：

走到禁區邊時，巴治奧突然向小禁區方面竄入，並令自身出現了一段無人看管的短暫時間。另一方面，恩沙基亦發現巴治奧已經進入了對方禁區，於是立刻將球回傳予他。



■由於無人看管的時間短暫，故此若隊友回傳較慢時，便很容易被對方後衛看穿。

第三擊：

毫無疑問，接應了隊友回傳的巴治奧，現在要面對的只是龍門一名。當然，以龍門所企的位置來看，射向遠柱較近柱來得容易，而命中的機會亦較高。這樣，在美妙的短傳下，巴治奧便輕易將球送入網窩了。



■既然皮球已經在腳下，就切勿猶疑不決，立即起腳吧！

在《LiberoGrande》中的實用性：

無可否認，傳球及走位的確是本遊戲主要的入球方法。基本上，玩者在中場附近將球傳予於前場接應的球員，然後立即走入對方禁區。之後，又即時命令隊友回傳，並不斷連打○鍵來射門便可。

此外，由於對手龍門是由電腦控制，故此若玩者經常射遠柱而又被龍門救出的話，不妨嘗試射向龍門的近柱位置，你一定會獲得意想不到的效果。











戰術二：個人突破

參考資料一

98 法國世界杯　次圈賽事－阿根廷 Vs 英國(30/6/98)

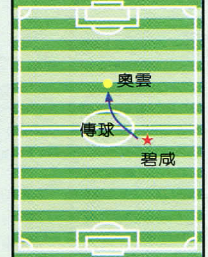
入球球員：米高・奧雲(Michael Owen)

入球時間：16 分



第一擊：

當對手攻擊失敗後，英國隊立即進行反擊。這時候，效力曼聯的中場球員碧咸立即將球傳予早在中圈附近等候的奧雲。



■要進行反擊的話，首先就必先將對手的攻勢瓦解，並需要有一位快速的前鋒於中場等候反擊的時機才可。

解說：

年輕新晉國腳米高．奧雲，為英國球會利物浦一手訓練出來的新星。他最得意的技倆就是利用他那細小的身形，及突變的高速盤球來擺脫對方高大而又轉身緩慢的後衛，配合他那快速而準確的射門，便成為了他的招牌武器。在98世界杯次圈賽事中，米高．奧雲就單憑其快速的盤球，直闖對手腹地，為英國取得不少重要的入球。

第二擊：

奧雲接應傳球後，便一口氣硬闖對手陣地。由於他的高速盤球技術確實令後衛大感頭痛，故此若是一對一的話，奧雲成功的機會率便大大增加。



■速度是致勝的重點。

第三擊：

奧雲發現前方已有阿根廷後衛佈防，於是轉向右邊盤球，以望能夠走到射門角度較大的位置。這時，奧雲藉後衛還未作出貼身攔截時，便立刻快腳施射，並且將皮球送入龍門右下角之內。



■突然轉向確實是一殺著，令對方後衛及龍門失位。當然，奧雲將球射向龍門的"死位"，亦顯示出他的射門本領。

在《LiberoGrande》中的實用性：

個人突破主要是考驗玩者的盤球技術，不過如果大家發現前方是"空過空洞派"的話，便應毫不猶疑向前直奔！若果前方出現敵人的話，便應按著口鍵來扭過對手，但是如此速度便會因而慢下來。總之，要突破成功，就全憑玩者的控制技術了。

戰術三：右翼進襲

參考資料一

98 法國世界杯　準決賽－荷蘭 Vs 阿根廷(4/7/98)

入球球員：柏金(Dennis Bergkamp)

入球時間：89 分

解說：

現效力英國阿仙奴的荷蘭前鋒柏金，在今球季的表現確是強差人意，也直接削弱了阿仙奴衛冕聯賽冠軍的能力。雖然他在98世界杯中時有佳作，但始終未表現出世界一級射手的光芒。不過，在對阿根廷時所射入的一球，可以說表現了柏金的射手本色，亦証明了他本應擁有的能力。



■射地波遠柱的話，龍門會因為"落地"時間而令撲救成功的機會大大減低。

第一擊：

一直待在右翼位置的柏金，正等待隊友的傳球。當然利用兩翼側擊的戰術，確實為對手帶來較大的威脅。因為從兩翼進攻的話，首先要面對的只是對方的左/右閘一名球員而已，但若對方的中堅也移到閘位包抄的話，便會令中間的防守變得薄弱起來。



■從兩翼作為攻擊的起始點，是現代足球中常用的進攻戰術。

第二擊：

當柏金接應了長傳之後，便立即由右翼位置發動攻勢。很明顯，他並不想"落底"傳中，反而直接由"K角位"殺入禁區之中。此種突如其來做法，確實令對方右閘失去預算，亦使柏金獲得了一段短暫的起腳時間。

■出人意表的行徑，有時確實會令對手防守出現混亂的情況。

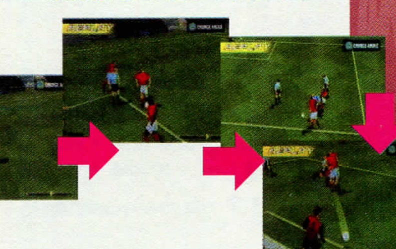
第三擊：

此後便是柏金的表演時間！一般球員都很少會在"K角位"附近起腳施射，因為射門角度較為狹窄，而且起腳既要快又要準。然而，柏金就把握了這個千載難逢的機會，一腳將球送入龍門的遠柱位。

在《LiberoGrande》中的實用性：

利用兩翼進攻，比起由中路滲入較為容易。不過，若要從兩側起腳射門的話，難度便會大大增加。當然，筆者同樣建議在射球時，要小心調教射門的角度，才能夠將球成功地送入網窩之中。





戰術四：左翼側擊

參考資料一
98 法國世界杯　季軍戰－克羅地亞 Vs 荷蘭(11/7/98)
入球球員：蘇加(Davor Suker)
入球時間：89 分

解說：

現效力西班牙球會皇家馬德里的克羅地亞射手蘇加，其入球能力於98世界杯中完全顯露出來！獲得今屆世界杯神射手美譽的他，其射門觸角及把握力均是一等一，而且亦有過關斬將的本領。今次，克羅地亞之所以能夠擊敗荷蘭而勇奪世界杯季軍之名，蘇加的功勞實在不能抹掉。

© SHAUN BOTTERILL / ALL SPORT /AFLO FOTO AGENCY

第一擊：

由波班、史坦歷及阿辛奴域所組成中場線，實在是克羅地亞進攻的泉源。至於善用左腳的蘇加則待在左翼位置，以靜候反擊的時機。



■同樣利用邊線側擊。

第二擊：

當蘇加獲得皮球後，便立即從左翼開始發動攻勢。和柏金一樣，蘇加同樣亦利用了兩翼進攻的優勢來迷惑對手，令對方守衛難以知道蘇加想"落底"傳中，還是作個人突破。



■你可以選擇傳中，或作個人突破。

第三擊：

很明顯，這射門和柏金的有著異曲同工之妙。這種在"K角位"起腳施射的方法，都是那些擁有秀麗腳法及高超射術球員的專利。毫無疑問，蘇加這窄角度的射球除令高大的荷蘭門將雲達沙出乎意料之外，亦顯示出蘇加當時的狀態及信心！



■只有高技術的球員才能做到。

在《LiberoGrande》中的實用性：

和柏金的例子相同，要做出這樣的入球實在並不容易。技巧上，玩者要先從邊緣進行突破，並利用90度轉身來直闖對手禁區。之後，調節射球力度及角度則將是玩者最大的挑戰！



戰術五：後上自由人

參考資料一
96 歐洲國家杯　準決賽－德國 Vs 克羅地亞
入球球員：森馬(Matthias Sammer)
入球時間：20 分

解說：

長期受傷的德國隊正選自由人森馬，就是因為傷患而錯過了98世界杯。前德國國家隊領隊福士決定重召老將馬圖斯代替，但顯然馬圖斯的活力已經不復當年之勇，並未能夠擔當後上自由人的責任。這樣，單靠AC米蘭前鋒比亞荷夫的頭鎚攻門，令德國隊的攻勢完全變得單調乏味。總括今屆德國隊未能獲得佳績的原因，除了是因為出現青黃不接之外，森馬的缺陣確實對德國隊的攻守力帶非常重要的影響。

© ENRICO CALDERONI / AFLO FOTO AGENCY

第一擊：

要成為一位稱職的自由人，除了需要有出眾閱讀球賽的能力外，更需要有一定的腳法才能作出突如其來的進襲。自由人在防守時需要負責填補漏洞；進攻時則要立即後上支援前場。這樣，無論是進攻或防守，我方均會有多一名球員參與，從而增加我方的優勢。



■當森馬在後場截獲皮球後，便立即盤球直奔對手腹地

第二擊：

這時，森馬為避免遭到手圍攻，於是將球傳予右邊的球員。由於森馬突然參與攻擊，因而令對方防守出現混亂。之後，森馬立即向對手禁區方向走去，以祈來一個中央突破戰法。



■傳球後即走位，為下一步作出準備。

第三擊：

當森馬進入對手禁區邊緣時，隊友立即將球回傳給他。由於受到兩名前鋒的牽制，而令對手中路出現空隙。森馬就是利用這個機會直接盤球進入，並利用優秀的腳法將球送入網窩之中。

■用來對付4-4-2平排陣式的隊伍就最好！

在《LiberoGrande》中的實用性：

從後場截得皮球，到進入前場起腳射門，當中的過程必需一氣呵成，否則若在中場被對手截獲皮球的話，便會反過來被對手圍攻。此外，當盤球至中圈後，嘗試將球傳予隊友，走入禁區後再令隊友回傳。之後，便可以起腳射門了！



後記：

希望大家看過筆者的介紹後，能夠領悟出各種入球的方法。當然，大家更可以像筆者般參考現實中一些入球的例子，並運用到遊戲當中。總之，大家若對足球遊戲有任何問題或意見的話，不妨多寫信來予筆者交流交流吧！

參考書目：《LiberoGrande》　©1998 Keibunsha
定價：1200日圓＋稅

玩家特區



惱懊GAME你教







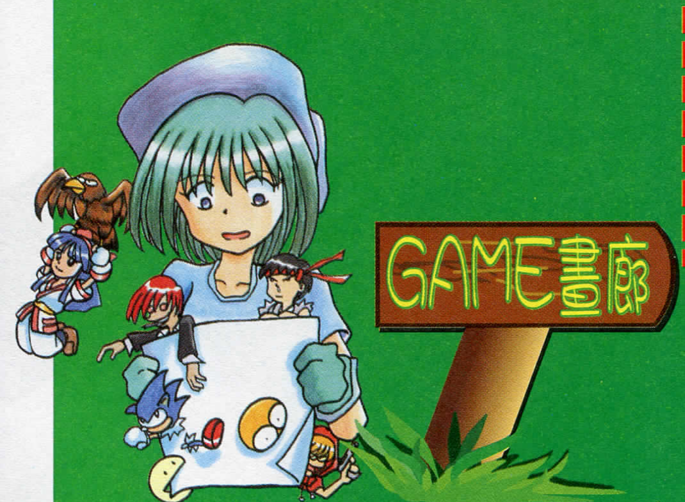




GP 玲奈 MESSAGE：

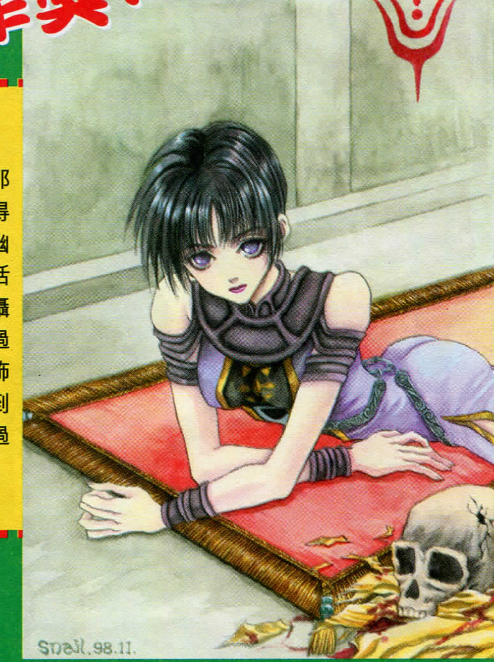
就快聖誕節啦，亦是全年消費意慾最高的時候，你們又打算買甚麼遊戲過節呢？嗚~~嗚~，由於我不夠錢買Dreamcat，所以就只好買隻《R4》回去當賽車手，開開大膽車啦，頂頂機癮囉。其實我和超音潛艇都是SEGA的FANS來，所以我們都十分期待《SONIC ADVENTURE》的推出喲。

說回今期的「GAME你教」吧。我們「COSPLAY遊園地」的「開山鼻祖」——B.C.S.丹又有新作寄來啦，大家看看她今次的扮相又如何。



佳作獎：

SNAIL 女？？
題目：美莉尼亞
短評：作品中那女孩的眼神畫得很有味道，幽幽地好像會懂說話似的，也有種攝人的感覺。不過由於沒有其他飾物的襯托，令到那骷髏頭好像過為突出。







聲優迷的來信

Dear遊戲誌所有編輯：

Hello！！適逢在下完成了「第一期期考試驗」，現在可說很有空。WELL，相信大家不會忘記我吧！

最近DREAMCAST被炒得很貴啊，有些話四千元，更甚的六千元也有，可想而知現在DREAMCAST正嚴重缺貨，與及很多人對DREAMCAST有很高的期待。再者，在下正處於銀根短缺期。雖然有些東西可以賣出去，如某漫畫的特別版等等，我想大約賣到四、五百元吧。但是仍未夠。所以我決定留在明年春節後才買DREAMCAST。一來又有「利是錢」，二來在那個時候，它應該會減價，還要大減價。不知GP玲奈認為我是否應在那時買機呢？(那時應該出《拳皇98》的了)，而妳又何時去買機呢？希望妳告訴我，給我作一個參考。

最近不是有人拳皇系列作原創角色嗎？老實說，我心目中已有適當人選，名字方面就用我的筆名「オレ=ラーン」。他本身與拳皇的角色並無任可特殊關係，只是一個普通的參賽者，但實力超強，絕對不是一個平凡人。(除人物設定外還有PROLOGUE可以看一下) WELL，如果要刊登的話，只要登PROFILE和PROLOGUE就行，出招表就免了(一來對自己沒信心，二來不想浪費版位)。如妳高興的，可以替我這個角色評分。(不想評也不緊要的。)

是時候說回聲優了。原來GP玲奈是喜歡神谷明，山寺宏一和山口勝平的(是不是因為有山寺良牙在呢？)，這三人可謂在聲優界中有一定的實力。上一回說了我最喜歡的男聲優，可能我上次說得不清楚(看回自己的信，都不知自己在寫什麼！)所以我再把它們重整一次，等大家看得舒服點，亦都順道說一下我最喜歡的女聲優吧！

我最喜歡的六大聲優－男聲優篇

1.岩永哲哉2.子安武人3.結城比呂4.野中政宏5.安井邦彥6.高木涉

我最喜歡的六大聲優－女聲優篇

1.冰上恭子2.宮本優子3.笠原弘子4.中山真奈美5.岩男潤子6.椎名碧留

在這裡我想提一提野中政宏，其實是我在兩年前買入《拳皇96》的SOUND TRACK時，才知道草薙京是他配音的。其實在《拳皇96》至到現在的《拳皇98》甚至PlayStation版的《拳皇京》，我都一直看著野中政宏是如何去進步，可以說野中政宏的配音技術是一集比一集好，若大家不信的話，可以玩下《拳皇96》聽他叫出「オレの，勝ちだ」。雖然野中政宏不算是一位人氣聲優，但他的聲線已經越來越表現出「草薙京的強」，這也是為什麼我要選他做最喜歡的聲優之一。(情況就好像某位讀者喜歡那位緒方りお的聲優一樣)

另外，我也有點問題想和良牙請教的，不知良牙是否認識岩永哲哉？我想你介紹一下他，(至少有他的照片和個人資料)因為我對岩永哲哉實在太不了解，只有「喜歡」兩個字，麻煩你替我找一找吧，THANKS！

寫到這裡，又是時候收筆了，很快又到聖誕節了，先預祝大家聖誕快樂。下次再見的時候，可能是我買了DREAMCAST了(不過我隨時會來信的)。好了，今回到此為止。

PS代我恭喜綠毛小春(維也納)，奪得真少年街霸了大賽冠軍！

オーレ=ラーン

26-11-98

G. P.玲奈的回覆:

噢，問我何時才購買Dreamcast嗎？這陣子我可不心急喲。唔，真正喜歡玩的遊戲可不是太多，還是等那隻《SONIC ADVENTURE》。如果真是想玩的話，在《GPM》編輯部內不是已可以玩到了麼？所以嘛，我還是等到春節期間才購買。

唔？你好像誤會了，我沒有說過神谷明，山寺宏一和山口勝平不是我所喜歡的聲優啊，他們其實是山寺良牙所喜歡的聲優來，可不要弄錯吔。而你在信中提及野中政宏在遊戲中的演出，令我覺得聲優對於遊戲角色的性格揑造上，擔當着一個非常重要的角色。

另一方面，看來BCS丹已捲起了一股「KOF原創人物」的旋風，你也被感染了吧。不過由於版位關係，你的作品未能刊登，真是不好意思哩。

BY:G.P.玲奈

優秀作品：

天驚　女　18

短評：以紅色為主色的作品。而且層次感造得不錯，所以顏色沒有混在一起的感覺，很好啊。

優秀作品：

LOIS　女　∞

短評：這幅作品用了多種顏料來上色，但混合起來的效果好像不大好哩，所以在這方面可要下點功夫啦。

優秀作品：



MINAI　女　20　畫題：卒業M

短評：一幅極有同人誌格局的作品。然而，MAKER的層次感還好像不大足夠喲。

新欄目！！

COSPLAY 遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。事不宜遲，快點寄照片來啦。

新人事新作風！！

GAME 畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

這是你們的「編輯 TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗？)、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。



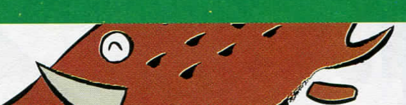
所扮演作品：幽遊白書

所扮演人物：浦飯幽助

扮演者：B.C.S.丹

(至於評語嘛，我想若果把頭髮GELL起，效果會更好。)







刊登作品:



失敗者SYLPH　　女　　16

短評: 一幅筆風很有自我風格、而且蠻有趣的作品。主體以紅色突顯，再跟手上藍色的花作對比，不知是否用心的策劃、還是無手插柳?



山寺良牙的回覆:

Toオーレ=ラーン:

多謝閣下的來信，「岩永哲哉」在日本是一位比較出名的男聲優，除了負責動畫及遊戲的人物配音外，亦有主持電台節目，現刊出有關他的資料及照片：(有關岩永哲哉的照片，由於此資料是比較久的，現在的岩永哲哉是經常帶著眼鏡且留著長髮，比較新的資料可以詳看《アニラジグランプリ》，SOGO 10/F 書店有售。

姓名：岩永哲哉(IWANAGA TETSUYA)
出生日期：6月24日
血型：A
出身地：東京都
所屬：ART VISION
代表作：《STREET FIGHTER ZERO》KEN、《行運超人》大王巨星超人、《銀河戰國群雄傳》大覺屋英真、《新世紀福音戰士》相ケンスケ、《神秘田世界エルハザード》水原誠
FAN LETTER地址：〒151東京都涉谷區代代木1-14-11メゾンフルーリー101(株)アーツビション

G.P.玲奈的囡囡?

TO：G.P.玲奈媽媽：

Hi！我是第一次寫信來的，希望可於90期刊登我這封信。Thank You！

我於第86期見到「打機十大慘事」這一部份，入面的內容十分不錯。好像第七位的「失驚無神停電事件」，若果我居住的那棟大廈同一時間沒有力供應，才會弄成這樣。之不過，為何於Save時突然間停電，就會連Save Card內的資料都會受到破壞呢？

而第九位的「兄弟朋友打機傷感情事件」，其實贏或輸都無所謂，我想打機時常勝利的人，總會有輸掉的一天。「好有好報，惡有惡報」嘛！而我以前玩《街霸》時都時常給人打敗，那又怎樣？第八位「街機食錢冇理事件」，我以前都試過類似的情況。幸好那心地善良的遊戲機中心Boss替我把銅板取回來，不然我都不知怎辦。第七位「完全失望買錯Game事件」，好彩我還未試過，因為我都有看「新GAME時間表」的啊！

第六位「買原裝Game似買股票，Game價大瀉事件」。Well，《心跳回憶》的遊戲這麼貴，一點也不出奇啊！不過物質主義者是這樣的啦，不懂忍手，我想遲點買分別都不是太大吧? 第五位，「阿媽叫食飯搵唔到Save Point事件」，我沒有試過，因為我打機的時侯是下午，家中沒有其他人，所以不會有同類事件發生。第四位，「打街機遇壞掣事件」，因為我甚少入機舖，所以都沒有發生於我身上。第三位，「Save資料失憶事件」，Well，我家裏沒有SATURN，所以又是沒有發生。

第二位，「電子煙花插錯火牛大燒機事件」，我家中那部雖然是水貨機，但都沒有發生過。第一位，「超悲壯Hold機事件」，有時連賣翻版遊戲的遊戲店都會發生啊。

還有呀！有一件事，就是為何於心跳Drama版的vol.3中有籐崎詩織 & 管林見晴的演出呢? 前兩作都只是有虹野沙希或片桐彩子而已，而今次可讓玩者自行選擇，追求哪個都可以，好啊！我想不少玩家都是追籐崎，而追管林的可會比較少。

還有，來年會不會有「CAPCOM'99勁Game新世紀」and「拳皇大賽」呢？我今年不能參加，因為我今年只得15歲。要年滿16歲才可參加，我真是可憐呀！

祝: 身體健康！

GPM and G+銷量No.1！
麻宮雅典娜敬上
13-11-98

G. P.玲奈的回覆:

哇~~! 我怎會「無情情」的有個囡囡? 你真是僅說笑啦。哈哈，看來你對第86期的「遊戲誌專題」十分有興趣啊。第一至十位的事件你都給了點點自己之見解，很有趣哩。不過，時常見到小健健為了想這些題材已變得很苦惱。WELL，希望他多加努力吧。

為何心跳Drama版的vol.3中有籐崎詩織與管林見晴的演出? 我不是KONAMI的製作人員，所以我也不大清楚啊。而我想的理由，應該是增加遊戲的吸引力吧。但是，也許我也是女孩子，所以總是提不起勁玩這些戀愛育成遊戲喲。

至於關於CAPCOM及SNK的比賽方面，暫時我也未能確定來年會不會有。(當然，有比賽的機會是比較高的)而有這方面的消息，《遊戲誌》的編輯哥哥一定會第一時間為大家報道。

祝: 明年成為比賽冠軍
BY: G.P.玲奈

刊登作品:



千佳　　??　　17

短評: 一幅由北京寄來的作品。然而上色方面給人點粗枝大葉的感覺，花多點心機吧，你是行的。另一方面，男孩子的右手為何不畫下去? 這樣會很怪啊。

想知道關於安井邦彥的資料

教主大人GP鈴奈小姐：

妳好！！

IS莎好高興啊！因為「99 NEW FACE TEAM」(暫名)的資料終於被刊登出來啊！我和BCS丹都好高興啊！

真的太感謝妳了！！Thank you！Thank you！(省略5354個)

唔~鈴奈小姐竟然會喜歡SAFIER多過STIER，真令我失望……哎，嗚哇~! (暴走！)實在太令人激奮了！在鈴奈小姐的回覆中，我研究了一些問題：

(1) STIER裙子的叉雖然開得很高，但如果低了的話便不好看了，所以……可能會引起一些保守派的反感吧。幸好鈴奈小姐喜歡她的裝束。而.IORI不會不喜歡的！！！(堅決)

(2)「KOF」中沒有色鬼啊！而且大部分男生都有了喜歡的人或女友，所以不擔心會被看蝕呀！要鈴奈小姐為STIER的裝束擔心，真的很不好意思！(3) 因為在「'99 NEW FACE TEAM」三人的指令中，STIER的指令想得最久，而且改了好多次，所以…哈哈，是誇張了一點啦！但還沒OROCHI的那麼強，因為OROCHI的招式不單是蠻橫霸道，而且攻擊判定「大到你唔信」！STIER的招式可沒這樣啊！(某人按，哎呀~竟敢講BOSS OROCHI的壞話，是不是想八杰集的人揍你啊？)而SAFIER的招式來源是「體操」，ZOE則是按照SAFIER的為基礎加以改進的。說真，真是有點MARY的味道啊！(某人按: 你是不是又想給TERRY先生揍啊？)好感謝鈴奈小姐會喜歡IORI與STIER的特別畫面呢，我自己也好喜歡啦！呵呵呵……。

其實這這寫信來，是為了請教聲優迷山寺良牙先生一些問題。(某人按：你唔係嘛？講咗咁耐至入正題？)現在IS莎進一步了解到「編輯TOUCH」的版面問題，以後寫信會加以壓縮，不會像BCS丹那變態一樣講一大堆不是話的話。(某人按：你依家都係講緊廢話)

PUYO　　女　　??

短評: 一幅隨PUYO上次那封信寄來的作品。非常簡單的筆觸及上色就勾起了KAKO那種氣質。不過，左右眼好像不大對稱啊。

TO：山寺良牙先生：

你好良牙先生！

「KOF」中IORI的聲優，安井邦彥先生的照片我已經有了，但個人PROFILE還不「健全」，希望良牙先生會把安井邦彥先生的資料告訴我，麻煩你了！如果可以的話，順便把MATURE和VICE配音(達裕子和弓雅枝)的資料告訴我吧？すみませんわご面倒おおかけました！

祝：井上喜久子小姐越來越Beatuful!

好了，不講那麼多(廢)話了，是這樣囉！

祝：升職加薪
IS莎
98.11.26

G. P.玲奈的回覆:

其實我也為你們的這番熱誠所感動哩。雖然我也是喜歡打機，但也未曾好像你和BCS丹這麼的投入過啊。唔，看來好像有點傻，但又是傻得很可愛喲。不過無論如何，除了迷KOF之外，學業也很重要，不然又怎可以去SNK總部當個遊戲設計員呢? 我希望有一天，你們的意念能真正的在遊戲中出現。

祝: 能為自己的理想而努力
BY: G.P.玲奈

山寺良牙的回覆:

To IS3莎：

多謝閣下的來信，「安井邦彥」原本不是一位聲優，是所屬81 PRODUCE的一位舞台劇演員，不過好像以前本人所說過，就算是演員也可有機會參加配音的演出，現刊出有關他的資料及照片：

姓名：安井邦彥(YASUI KUNIHOKO)
出生日期：12月12日
血型：A
出身地：愛知縣
所屬：81 PRODUCE
代表作：《THE KING OF FIGHTERS '95 '96 '97 '98》八神庵、《あずきちゃん》あずき之父
FAN LETTER地址：〒151-0063東京都涉谷區富田谷1-3-5 BOF代代木公園4F (株)81ブロデュース

不過有件事本人致歉的，就是「MATURE」及「VICE」的聲優——「達裕子」和「弓雅技」本人手頭上沒有她們的有關資料，請各位「MATURE」及「VICE」的FANS見諒。

刊登作品:



PANG KA MAN　　??　　??

短評: 畫四格畫面不必太精，講求的是笑料要一針見血。但是嘛，若把這四格內的人物變了別的，同一個故事還行得通。即是說，要用遊戲本身衍生出來的笑料，那麼這故事才有代表性。

20×25=500



DC COLLECTION

黑手先生：

你好！我已是第二次來信，多謝你上回答我的難題，小弟想黑手先生再幫幫忙解答我的疑難。

1.SS的《仙窟活龍大戰》在第二關的BOSS龍為甚麼打死牠時，有時復活有時不會？(怎樣才能打死牠)

2.承上題，這會否影響遊戲的劇情發展？

3.DC有沒有ARPG遊戲？你們會作攻略嗎？

4.DC會否像SS一樣有「SATURN COLLECTION」的廉價GAME？

5.DC會不會推出《創造職業球會3》

6.「電視遊戲信箱」換了新裝後，美觀了很多但是這樣只能刊出較少信，黑手先生能增加版位替讀者解答疑難？

祝銷量上升

禧仔上

禧仔：

1+2.當己方全滅便會出現特別事件，不過你的問題有一點矛盾。

3.暫時公佈了的ARPG有戰國TRUB、ELEMENTAL GIMMICK GEAR和D之食桌2等，至於做不做攻略便要到遊戲出了之後才知道的了。

4.這個十分難說，有的話便會有，沒有的話便沒有了（廢話...）

5.預定在99年冬便會有一隻《J LEAGUE創造職業球會》的遊戲（但是根據MMR神秘調查班的資料顯示，世界末日是在7月的，所以這遊戲根本不可能推出到的）

6.本來也可以的，但是由於版位的關係，所以...

幕後黑手覆

第三屆GPM盃

幕後黑手先生：

您好！本人是一名廣州的GAME迷，亦係貴刊的忠實讀者，雖説係忠實讀者，但我卻第一次寫信上來，希望你能解答下列問題，並且在第九十期刊登，Thank you！

1.SS的著作J-LEAGUE創造職業球會2雖然推出已經一年多，但你們已經舉辦了二屆GPM盃《創造職業球會2》錦標賽，你們又會否舉辦第三屆？如舉辦，我們廣州的GAME迷又可否參加？

2.PS的World Soccer實況Winning Eleven 3~Final ver.~將選手名改成英文名後，怎麼才能將其長期使用，爾這只GAME又會否英文版。

3.接上題，此GAME除了兩隊明星隊外，是否還有隱藏隊伍，如有怎樣才能使用。

4.DC現時在港的價錢係幾多，黑手先生你會第一時間買它嗎？

5.1000日圓大概是人民幣的幾錢，爾6800日圓又是幾多？

6.本人想買一部Game Boy Color和Neo Geo Pocket，可否匯到GP購買，如何需怎樣購買。

最後，很多謝黑手先生看完這封信

祝GP在新的一年再創新高峰

成功邁向二十一世。

GP忠實讀者

杜拉格斯上

杜拉格斯

1.如果第三集推出了的話，是有可能會舉辦這一類型的比賽。

2.只要進行記錄便可以保存到更改了的資料，而遊戲會否出英文版便是未知之數。

3.想知道的話便要留意這一期的秘技工場。

4.價格的浮動也頗大，大約在4000~6000之間，而黑手是會看看《SONIC ADVENTURE》出得怎樣才買。

5.大約是50多人民幣吧！6800日圓便是320左右。

6.我們是沒有代客訂貨的服務的啊！

幕後黑手覆

隱藏人物

幕後黑手先生：

你好嗎？我是一名RPG game的Fans，希望你能幫我解答問題。Thank you！

1.知不知道在那裡可以找到《Shining Force III》的Scenario 2 &3？(除尊賣店外) 大約需要多少元？

2.遊戲誌會否出這三個Scenario的全攻略呢？(因為好像Scenario 2，並沒有攻略呢！)

3.另一個名為《Shining of the Art》與《Shining Force》又有否關係？

4.最近有什麼好玩的RPG game呢？

祝生活愉快，銷量No.1！

隱藏人物

NOON

NOON：

1.兩隻遊戲都大約330~350左右。

2. Scenario 2是有出過攻略的（請參閱74~76期的《遊戲誌》），至於會不會有全攻略，看來機會不高了。

3.是沒有關係的。

4.PS的有《POPOROGUE》、《TALES OF PHANTASIA》、N64有《撒爾達傳說》及SS即將推出的《FARLAND SAGA時之道標》。



NO.

左擁右抱

黑手先生：

黑手先生好，大家都好，希望你可以等我解答問題便好了！

1.「星之丘學園學園祭」怎樣才可以遇到芙蓉瞳呢？(我玩了五次也遇不到)

2..承上題，要怎樣才可得到水沢翔子End歌後的照片？

3.「Exdous Guitty」裡，我玩到第二章的未來編，到底如何才會今「イー」把紫色短劍交給我？

4.「河川釣魚追尋秘境」到最後是否要靠養大魚兒，才會釣得第二、第三條河川主人？

5.「美莎的魔法物語」英雌篇中，打倒惡魔只能提升少許正義感，怎樣也達不到good-end要求，是否我在小學篇少做了什麼？

祝有美相伴

柳澤的小咪上

柳澤的小咪

1.+ 2.首先在序章的時候選擇在班房內休息，然後水沢翔子便會來帶主角四處走。當走到天台的時候，不要選擇追水沢翔子，待一會便可以遇到芙蓉瞳了。

3.首先要把手上的書本的謎解開，這樣便可以的了。

4.每一個人只可以釣到一條河川主人，要釣其他的便要使用其他的角色了。

5.只要正義感到達300~400便可以符合good-end的了。

幕後黑手覆

有心人

幕後黑手先生：

您好！我是貴刊的新讀者，雖然時間不長，但我已深深地喜愛上《遊戲誌》。在第88期上黑手說覺得信箱變得冷清了，而且飯碗也保得不長了，加上本人也確有疑問請教，所以來信湊個熱鬧，希望有幸能得到您的回答！

1.因今後PS的很多遊戲都將對應PDA所以想問一下PDA容量有多大？能同時進行幾個遊戲？

2.能否在近期雜誌上刊登SQUARE大作《EHRGEIZ》的全人物出招表，隱藏要素，各模式內容的重點介紹QUEST MODE？

3.《Final Fantasy VIII》的GPM全攻略書籍可能會在遊戲發售後多長時間內出版？會同步發賣嗎？

4.PS版《月華之劍士》會否加入"第二幕"中的新人物和新系統？我很期待該遊戲早日發售也希望GPM上能多多刊登PS版最新資料。

5.DC player今後會否加厚單獨出版？

6.在KONAMI系列的足球GAME中，如何打鍵才能做出更漂亮(當然也要實用)的"扭"過人的動作？

7.若在網上給你們發E-mail，會否較快得到回信？

謝謝！祝萬事如意，遊戲常玩常樂！

越來越喜愛GPM並偏好SQUARE、SONY、SNK & NAMCO(簡稱35+N)的GPM

Game Plane Master

11.28.98

Game Plane Master：

1.PocketStation是可以儲存到數個遊戲的。

2.在這一期的《遊戲誌》已有這遊戲的介紹。

3.我們還沒有說過會有《Final Fantasy VIII》的攻略全書啊！

4.機會不大。

5. DC player只不過是隨書附送的特刊，以後的DC GAME都會放在《遊戲誌》中介紹。

6.慢慢跑便可以輕易地扭過對手的了。

7.這絕對是高科技的表現，無任歡迎。

幕後黑手覆

非一般問題

幕後黑手：

如以下問題不方便刊登，請刊登答案便可。請盡快刊登。

一、劉X立是不是維X納，如果是他的Dreamcast是否成為編輯部的祭品？

二、作為日本遊戲生產支持的刊物，你們是否較早玩到Dreamcast和不需用錢買機？

三、你們的Dreamcast可否上網，用無電的哥斯拉VMS可否Saver遊戲資料？

四、近日看見有關NEC的新聞，是否導致Dreamcast首批機數量不足的原因之一？

五、政府的《電器產品(安全)規例》導致遊戲機和週邊器材的水貨不能入口。如果行貨商不入貨，莫非以後玩手指渡日？

六、接上題，Dreamcast的水貨會否出現大減價傾銷？

祝政府不把讀者變成LU，而令遊戲誌銷量上升

娛樂完補計劃書上

娛樂完補計劃書：

1.我們的編輯中沒有維X納，可能是GAME PLUS的。

2.沒有免費這樣的一回事，而是否可以早些玩到DC...

3.有MODEM也沒有用，因為暫時沒有SUPPORT香港的SERVER。

4.你說得不錯，正因為NEC的CLIPS供應不足，所以Dreamcast的貨源比較缺乏。

5.水貨不單只對玩者有影響，而也令很多人失業。

6.我相信便不會了，因為現在水貨也須要回本。

幕後黑手覆

999

幕後黑手先生：

你好！小弟馬來西亞的讀者，希望你能一一幫我解答。

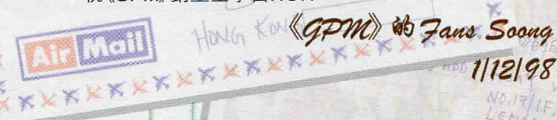
1.請問SS的心跳回憶館林見晴的電話號碼是甚麼？

2.請問PS的幻想水滸傳的地藏星和天捷星是在甚麼地方(請寫加入條件)

3.請問Game Boy《第二次機械人大戰G》如何令東方大敗傳授石破天驚拳給多蒙？

4.我的字值多少分？

祝《GPM》銷量全宇宙NO.1



《GPM》的Fans Soong

1/12/98

Soong：

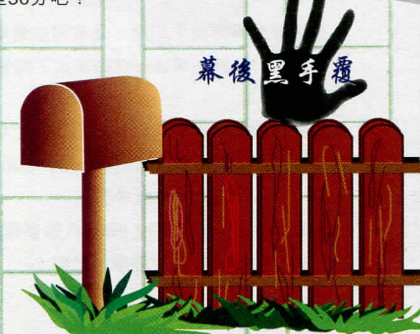
1.CCA-BBCA

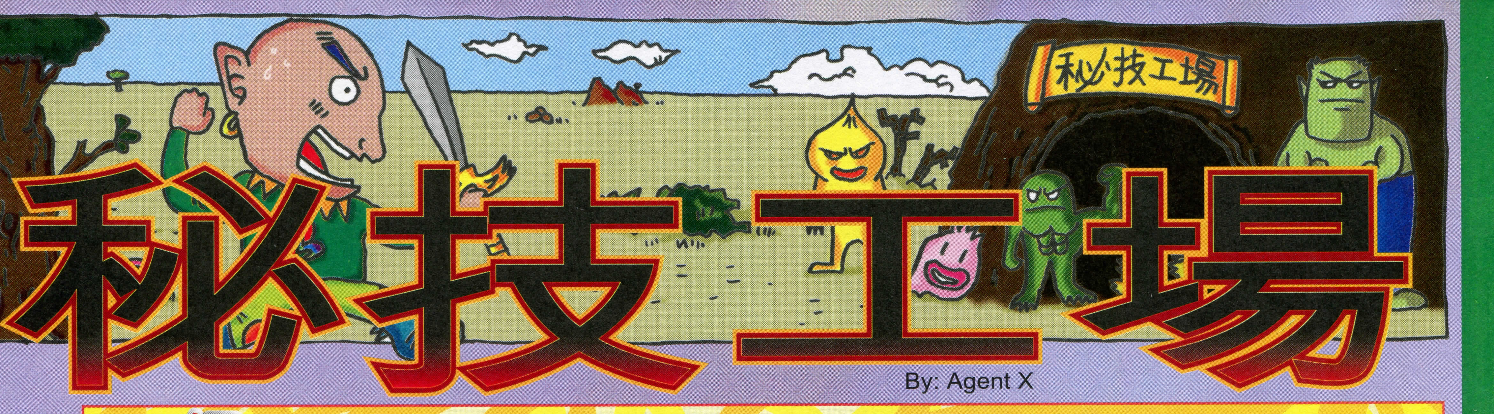
2.試找找第15～17期

3.當MASTER GUNDAM剩餘50 HP的時候，只要利用多蒙對着它不要攻擊，在3個TURN之後便可以學到。

4.字體大約是30分吧！

幕後黑手覆





By: Agent X



隱藏人物、簡略指令

遊戲：KING OF FIGHTERS R-1
機種：NEO · GEO POCKET

隱藏人物

只要達成特定的爆機次數，便會出現隱藏人物予玩者使用。此外，由於條件中是不限Continue次數，及難度設定，所以就算難度是EASY也沒有問題。至於各人物出現條件，請各位參閱下表：

隱藏人物	出現條件
在闇之中藉着大蛇之血而覺醒的 LEONA	爆機 1 次
OROCHI 八傑集 · 四天王之一 掌管“雷”	
「荒狂電光的 SHERMIE」	爆機 3 次
OROCHI 八傑集 · 四天王之一 掌管“地”	
「乾枯大地之社」	爆機 5 次
OROCHI 八傑集 · 四天王之一 掌管“炎”	
「控火之 CHRIS」	爆機 7 次
OROCHI	爆機 9 次
在月之夜藉着大蛇之血而發狂的庵	爆機 11 次

簡略指令

玩者只要在「RECORD」中，其合計勝利回數達到97場的話，便可以於「MODE SELECT」的時候，按著OPTION鍵來決定。之後，玩者便可以在遊戲中利用簡略指令來使出各種的必殺技及超必殺技，非常方便。

全角色簡略技指令表

三種之神器TEAM

草薙 京

必殺技	
百式 · 鬼燒〔打〕	→＋A
R.E.D.KICK（七百七式 · 獨樂屠）	←＋B
貳百拾貳式 · 琴月 陽	↓＋B
七拾五式 改	→＋B · B
百拾四式 · 荒咬〔打〕	→＋A(輕按)
百貳拾八式 · 九傷	荒咬動作中→＋A
百貳拾七式 · 八錆	荒咬往九傷動作中A
	荒咬動作中←＋A
百貳拾五式 · 七瀨	荒咬往九傷動作中B
	荒咬往八錆動作中B
外式 · 砌穿	荒咬往八錆動作中A
百拾五式 · 毒咬〔打〕	→＋A(長按)
四百壹式 · 罪詠	毒咬動作中←＋A
四百貳式 · 罰詠	罪詠動作中→＋A
九百拾式 · 鵺摘	←＋A（上段當身時為外式 · 龍射，而下段當身則為外式 · 伏虎）

超必殺技	
秘奧義 裏百八式 · 大蛇薙	↓↙←＋A
最終決戰奧義“無式”（三神技之壹）	↓↘→＋A

神樂千鶴

必殺技	
百活 · 天神之理	→↓＋A
貳百拾貳活 · 神速之祝詞	←＋A or B
貳百拾貳活 · 神速之祝詞 · 天瑞	神速之祝詞動作中←＋A or B
百八活 · 玉響之瑟音	→＋A
貳百拾貳活 · 乙式 · 頂門之一針	↘＋A or B

超必殺技	
面八拾伍活 · 零技之礎	↓↘→＋A
面壹活 · 三籟之布陣	↓↘→＋B

八神 庵/在月之夜藉着大蛇之血而發狂的庵(隱藏人物)

必殺技	
百式 · 鬼燒	↓＋A
貳百拾貳式 · 琴月 陰	←＋B
百貳拾七式 · 葵花	←＋A（可連續輸入三次）
屑風	近敵時↑＋A
百八式 · 闇拂	→＋A

超必殺技	
禁千貳百拾壹式 · 八稚女	↓↙←＋A
裏百八式 · 八酒杯	↓↘→＋A

SOUTH TOWN TEAM

TERRY BOGARD

必殺技	
BURNING KNUCKLE	←＋A
POWER WAVE	→＋A
CRACK SHOT	←＋B
RISING TACKLE〔打〕	↓＋A
POWER DUNK	↓＋B
POWER CHARGE	→＋B

超必殺技	
POWER GEYSER	↓↘→＋A
HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→＋B

坂崎 獠

必殺技	
虎煌拳	→＋A
虎砲	↓＋A
	猛虎 · 雷神剛擊中時↓＋A
飛燕疾風腳	←＋B
極限流連舞拳	近敵時↑＋A or B
猛虎 · 雷神剛〔打〕	←＋A
猛虎 · 雷神剎	→＋B

超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→＋A
天地霸煌拳	↓↙←＋A

金 家藩

必殺技	
飛燕斬	↓＋B
(追加技)	重飛燕斬↓＋B
半月斬	←＋B
飛翔腳	跳躍中↓＋B
流星落	→＋B
空砂塵	↓＋A

超必殺技	
鳳凰腳	↓↘→＋B
	跳躍中↓↘→＋B
鳳凰天舞腳	跳躍中↓↙←＋B

HEROINE TEAM

不知火 舞

必殺技	
花蝶扇	→＋A
龍炎舞	←＋A
飛翔龍炎陣	↓＋B
必殺忍蜂	→＋B
飛鼯之舞	↑＋A or B（按着掣後攻擊）
	跳躍中↓＋A
白鷺之舞	↓＋A

超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↘→＋B
鳳凰之舞	↓↙←＋A
水鳥之舞	↓↘→＋A

坂崎 由里

必殺技	
虎煌拳	→＋A
空牙（由里超 UPPER）	↓＋A or B
裏空牙（DOUBLE 由里超 UPPER）	重空牙着地時↓＋B
雷煌拳	→＋B
百烈掌擊	↙＋A
飛燕疾風拳（由里超 KNUCKLE）	←＋A
飛燕旋風腳（由里超回蹴）	←＋B

超必殺技	
飛燕鳳凰腳	↓↙←＋B
霸王翔吼拳	↓↙←＋A
飛燕烈孔	↓↘→＋A

麻宮ATHENA

必殺技	
PSYCHO BALL ATTACK	←＋A
PHOENIX ARROW	跳躍中←＋A
v PSYCHO REFLECTOR	←＋B
PSYCHO SWORD	↓＋A
空中 PSYCHO SWORD	跳躍中↓＋A
PSYCHIC TELEPORT	→＋B
SUPER PSYCHIC THROUGH	近敵時↑＋A

超必殺技	
SHINING CRYSTAL BIT	↓↙←＋A
CRYSYAL SHOOT	SHINING CRYSTAL BIT 中←＋A or B
空中 SHINING CRYSTAL BIT	跳躍中↓↙←＋A
空中 CRYSTAL SHOOT	空中 SHINING CRYSTAL BIT 中←＋A or B
PHOENX FANG ARROW	跳躍中↓↘→＋A

NEW FACE TEAM

七枷 社

必殺技	
MISSILE MIGHT BUSH	←＋A
UPPER DUEL〔打〕	↓＋A
SLEDGE HAMMER	↑＋A
JET COUNTER	→＋A

超必殺技	
MILLION BUSH STREAM	↓↙←＋A
FINAL IMPACT	↓↘→＋A or B（可按着儲勁）

SHERMIE

必殺技	
SHERMIE SPIRAL	近敵時↓＋A
SHERMIE WHIP	↓＋B
SHERMIE SHOT	→＋B
AXEL SPIN KICK	←＋B

超必殺技	
SHERMIE FLASH	近敵時↓↙←＋A
SHERMIE CANIVAL	近敵時↓↘→＋A

CHRIS

必殺技	
SLIDE TOUCH	→＋A
HAUNTING AIR	↓＋B
SHOOTING DANCER · THRUST	←＋A
SHOOTING DANCER · STEP	←＋B
GLIDER STAMP	跳躍中↓＋B

超必殺技	
TWISTER DRIVE	↓↙←＋B
CHAIN SLIDE TOUCH	↓↘→＋A

EDIT專用CHARACTER

矢吹真吾

必殺技	
百式 · 鬼燒 未完成	↓＋A
百拾四式 · 荒咬 未完成	→＋A(輕按)
百拾五式 · 毒咬 未完成	→＋A(長按)

百壹式·朧車 未完成	←+B
真吾KICK	→+B
超必殺技	
外式·駈鳳麟	↓↘→+A
BURNING真吾	↓↙←+A

LEONA/在闇之中藉着大蛇之血而覺醒的LEONA(隱藏人物)

必殺技	
MOON SLASHER	↓+A
GROUND SABER	→+B
(追加技)	重GROUND SABER中→+B
X-CALIBER	↓+B
BALTIC LAUNCHER	→+A
EYE SLASHER	←+A
超必殺技	
V SLASHER	跳躍中↓↘→+A
REVOLVE SPARK	↓↘→+B
GRAVITY STORM	↓↘→+A

隱藏角色

'94草薙 京

必殺技	
百式·鬼燒	↓+A
百八式·闇拂	→+A
百壹式·朧車	↓+B
超必殺技	
秘奧義 裏百八式·大蛇薙	↓↙←+A

裏·OROCHI TEAM

OROCHI(隱藏人物)

技指令表

投技	通常指令	簡略指令
投技A	近敵時→or←+A	近敵時→or←+A
投技B	近敵時→or←+B	近敵時→or←+B
必殺技	通常指令	簡略指令
火柱昇擊	→↘↓↙←+A or B	↓+A or B
衝擊波	↓↘→+A	→+A
前方屏障	↓↙←+A(輕按)	←+A(輕按)
斜上方屏障	↓↙←+A(長按)	←+A(長按)
倍返對手飛行道具	↓↘→+B	→+B
超必殺技	通常指令	簡略指令
畫面全體曬光	↓↘→↓↘→+A	↓↘→+A
吸入對手奪取靈魂	↓↘→↓↘→+B	↓↘→+B

OROCHI TEAM

OROCHI八傑集·四天王之一 掌管"地"「乾枯大地之社」(隱藏人物)

技指令表

投技	通常指令	簡略指令
縛	近敵時→or←+A	近敵時→or←+A
冪	近敵時→or←+B	近敵時→or←+B
特殊技	通常指令	簡略指令
鉽	→+B	——
必殺技	通常指令	簡略指令
哽大地	近敵時→↘↓↙←+A	近敵時↑+A
淬大地	近敵時←↙↓↘→+A	近敵時↓+A
踊大地	←↙↓↘→+B	→+B
挫大地	↓↙←+A	←+A
超必殺技	通常指令	簡略指令
荒大地	近敵時←↙↓↘→↙↓↘→+A	近敵時↓↘→+A
吼大地	↓↘→↓↘→A or B	↓↘→+A or B
暗黑地獄極樂落	近敵時→↘↓↙←↘↓↙←+A	近敵時↓↙←+A

＊N——NEUTRAL控桿回中、〔打〕——表示該技持有打擊防禦效果

OROCHI八傑集·四天王之一 掌管"雷"「荒狂電光的SHERMIE」(隱藏人物)

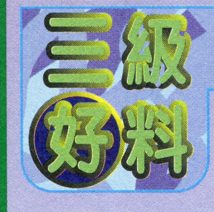
技指令表

投技	通常指令	簡略指令
爆雷	近敵時→or←+A	近敵時→or←+A
遠雷	近敵時→or←+B	近敵時→or←+B
特殊技	通常指令	簡略指令
鉤雷	→+B	——
必殺技	通常指令	簡略指令
八咫薙之鞭	↓↙←+A	←+A
斜日之踊	↓↙←+B	←+B
無月之雷雲	←↙↓↘→+A or B	→+A or B
雷神之杖	跳躍中↓↘→+B	跳躍中↓+B
超必殺技	通常指令	簡略指令
宿命·幻影·震死	↓↙←↙↓↘→+B	↓↘→+B
暗黑雷光拳	↓↘→↓↘→+A	↓↘→+A

OROCHI八傑集·四天王之一 掌管"炎"「控火之CHRIS」(隱藏人物)

技指令表

投技	通常指令	簡略指令
地之罰	近敵時→or←+A	近敵時→or←+A
天之罪	近敵時→or←+B	近敵時→or←+B
特殊技	通常指令	簡略指令
無用之斧	→+A	——
必殺技	通常指令	簡略指令
屠鏡之炎	↓↙←+A	←+A
摘月之炎	→↓↘+A	↓+A
咬四肢之炎	近敵時←↙↓↘→+A	近敵時↑+A
射太陽之炎	↓↘→+A	→+A
超必殺技	通常指令	簡略指令
拂大地之劫火	↓↘→↓↘→+A	↓↘→+A
暗黑大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A	↓↙←+A



隱藏隊伍

遊戲：J-LEAGUE實況WINNING ELEVEN 98-99
機種：PlayStation

在模式選擇畫面中，輸入大家也非常熟悉的指令：「↑↑↓↓←→←→×○」；成功的話，你便會聽到一聲十分親切的音效。之後，當進入球隊選擇畫面時，按著L2鍵來決定的話，便可以使用隱藏隊伍－「STAR CALCIOS」。



■又是強隊！！



增加自創武將面孔、強力武將作成方法

遊戲：三國志VI
機種：PlayStation

增加自創武將面孔

玩者首先在模式選擇畫面中進入「新規武將登錄」，然後輸入「顏變」(顏：か行；變：へ行)作為武將姓氏；至於名及字，則可以隨意輸入。之後，在選擇武將面孔時，便會發現可以選擇的面孔增加了。(當中，男的會由9頁增至13頁；女則由4頁增加到5頁。)

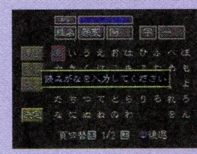
■只需輸入特定的姓氏，至於名和字大家可以隨意輸入。



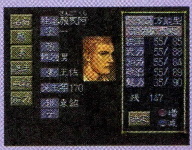
■武將的面孔增加了。

強力武將作成方法

在「新規武將登錄」中，當玩者完成輸入武將的姓氏、名及字後，便會要求玩者輸入武將的「讀みがな」。這時，玩者只要輸入：さんごくし，然後在能力值決定畫面中，按「能力值變更」，令本來玩者最高只有130 Points的能力分配值，可增加至150 Points。(玩者只要按「能力值變更」，便可不斷改變能力分配值，至出現玩者滿意的數值為止)



■輸入：さんごくし。(即：三國志)



■能力數值達到140以上！！



簡易使用隱藏角色或顏色、ORIGINAL CHARACTER MODE的秘密

遊戲：VAMPIRE SAVIOR EX EDITION
機種：PlayStation

簡易使用隱藏角色或顏色

玩者首先進入「OPTION」中，然後將「SHORT CUT」一項調教為ON。之後，在角色選擇畫面時，移到特定角色名字上按一下SELECT鍵，便會發現角色的名字會由黃色變成紅色，而玩者只要按○鍵決定便可使用特定的隱藏角色或顏色。至於究竟那一位角色可以使用以上方法，則請留意下表所示：



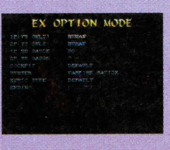
■輕易地便可使用隱藏角色了。

人物	效果
LILITH	隱藏顏色
VICTOR	隱藏顏色
GALLON	使用DARK GALLON
AULBATH	隱藏顏色
BISHAMON	使用朧BISHAMON
PHOBOS	隱藏顏色
DONOVAN	隱藏顏色

ORIGINAL CHARACTER MODE的隱藏要素

在「ORIGINAL CHARACTER MODE」中，玩者所使用的角色是會於戰鬥中不斷Level-Up。不過，原來當角色升到特定的Level時，便會獲得一些特別的效果。至於其中的隱藏要素，則請各位參閱下表：

等級	取得後所出現的效果
S級魔族	DX OPTION(在「OPTION」中按L1鍵)
A級魔族	打開「COLLECTION MODE」中第4頁
B+級魔族	獲得「COLLECTION MODE」中第3頁
B級魔族	EX OPTION(在「OPTION」中按R1鍵)
C級奴隸族	獲得「COLLECTION MODE」中第2頁
D級魔界族	初期狀態



■DX OPTION主要令角色可以作出通常技CANCEL及二段跳躍；EX OPTION則讓玩者選擇不同的系統、各角色的ENDING畫面等。



隱藏指令

遊戲：ADVAN Racing
機種：PlayStation

當玩者進入了模式選擇畫面後，便可以根據下表的指令來輸入；成功的話，便會有一把引擎聲提醒玩者。每一個指令均有不同的特殊效果，詳情請各位參閱下所列：

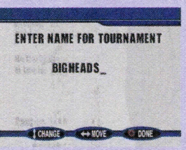
指令	效果
按著L1鍵來順序輸入：↑↑↓↓←→←→↑↓←→↑↓↑	變成使用SD賽車
按著L2鍵來順序輸入：↑↑↑↑↓↓↓↓←↑↓←↑↓→	黑白畫面
按著R1鍵來順序輸入：←→←→←→↓←↑→↑←↓	加強碰撞時的效果
按著R2鍵來順序輸入：↓↓↑→←→↓↑↑↓←→←	車輛透明化
同時按著L1及L2鍵來順序輸入：↑←→↓↑←→↓←↑↓→←↑↓	賽道巨大化
同時按著R1及R2鍵來順序輸入：↑↓←→↑↓←→↑↓←→↑↓→	減少重力


■各指令是可以同時輸入的。(圖中便是使用了"加強碰撞時的效果"及"車輛透明化"2種指令)

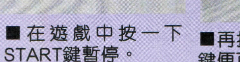
大頭模式

遊戲：COOL BOARDERS 3
機種：PlayStation

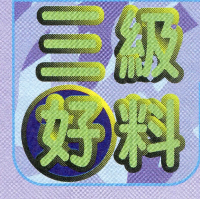
玩者首先進入「TOURNAMENT」模式中，然後在「NAME ENTRY」輸入以下名字：BIGHEADS。在比賽進行時，玩者只要按START鍵暫停的話，賽道上所有的選手均會變成大頭模樣。玩者這時再按START鍵解除暫停，便可以以大頭模樣作賽了。



■在「NAME ENTRY」輸入名字：BIGHEADS。



■在遊戲中按一下START鍵暫停。


■再按一下START鍵便可了。



「いかさまMODE」及觀看ENDING MOVIE

遊戲：SMASH COURT 2
機種：PlayStation

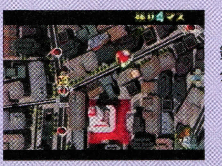

■輸入「いかさまMODE」便可。

いかさまMODE

在「SMASH ROULETTE」模式中，玩者只要在為自己的球場改名時輸入：「いかさまMODE」。之後，在遊戲進行時，玩者便可隨意改變本於輪盤中決定了的步數，當中按一下○鍵便增加一格步數；按一下×鍵則減少一格步數。這樣，玩者便可以輕易避開陷阱、甚至去自己想到達的地方了。

觀看ENDING MOVIE

在標題畫面出現時，使用2P手掣並要於4秒內順序輸入：「↑(4次)、↓(4次)、←(4次)、→(4次)」。成功的話，玩者只要等待畫面轉變，便發現正在播放遊戲的ENDING MOVIE


■按○鍵或×鍵來增加及減少步數。


■不用爆機也可以……



隱藏人物使用條件、各隱藏指令介紹

遊戲：LiberGrande
機種：PlayStation

《LiberGrande》中其實設有10位隱藏球員予玩者使用，不過玩者要達成特定的條件才可以使用。下表就是列出各隱藏人物的出現條件，希望大家努力努力吧！

隱藏球員	出現條件
Gregorio Zonaras	以難度Normal或以上來完成「Arcade Mode」，當中不限Continue次數。
Arnold Lang	在「Challenge 9」中，總積分達到8000分以上。
Roland	以難度Normal或以上，使用美國、喀麥隆、墨西哥、巴西、哥倫比亞、巴拉圭、智利或阿根廷任何一隊來完成「International Cup」模式。
甲斐秀	在對電腦戰中，玩者曾使用過的球隊，其累積入球數達到10球以上。
Edgard Caillaux	以難度Normal或以上，使用挪威、丹麥、奧地利、羅馬尼亞、克羅地亞、保加利亞、南斯拉夫或南非任何一隊來完成「International Cup」模式。
Powel Gardner	以難度Normal或以上，使用英國、德國、蘇格蘭、荷蘭、法國、比利時、西班牙或意大利任何一隊來完成「International Cup」模式。
Gerald Wells	以難度Normal或以上，使用伊朗、日本、沙地阿拉伯、韓國、摩洛哥、尼日利亞、突尼西亞或喀麥隆任何一隊來完成「International Cup」模式。
Ruprecht Goes	在「Challenge 9」中，只要能令最後的三個項目也可予玩者進入便可。
David Magellan	在「Challenge 9」中，各項目的積分均要在1150分以上。
Maurice Poulenc	在對電腦戰中，玩者曾使用過的球隊，其累積入球數達到100球以上。

在「International Cup」模式中使用98世界杯決賽週分組形勢

當玩者選擇進入「International Cup」模式後，便會到達NEW GAME/CONTINUE畫面。這時，同按L1+L2+R1+R2並按○鍵進入遊戲。之後，玩者便會發現其中的分組形勢和98世界杯決賽週的小組賽程是一樣的啊！


■大家又可以重溫98世界杯了。

操作方法示範

在標題畫面中，玩者只要按著特定的鍵一會。(詳見左表)當畫面轉變時，便會根據玩者輸入的指令來顯示不同的操作方法示範：

RANDOM選擇球員及國家

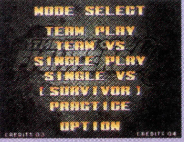
在選擇球員畫面中，玩者只要按START＋○鍵不放，當中電腦便會立即以隨機方式來為玩者選擇球員。此外，在選擇代表國家時，玩者同樣可以按START＋○鍵不放，來令電腦為你選擇代表國家。

指令(按著不放直至畫面轉變)	示範內容
↑鍵	傳球、攔截、阻擋射門等操作
↓鍵	後跟傳球、衝撞攔截等操作
←鍵	射門、笠射、射門指示等操作
→鍵	傳中、解圍等操作
L1鍵	盤扭、無目標式傳球等操作
L2鍵	假身A、假身B、假身傳球等操作

「SURVIVOR」中的　MODE

遊戲：THE KING OF FIGHTERS' 98 DREAM MATCH NEVER ENDS
機種：NEO・GEO

在模式選擇畫面中，先移到「SURVIVOR」處，然後同時按START＋A＋C進入遊戲便可。在比賽開始時，玩者便會發現這個「　MODE」中的時間限會變成無限。這樣，每次角色擊敗對手後，所回復的能源數量便不會受時間影響。



■在這裡輸入指令。


■看！時間變成無限了。







可能是最大宗的網上拍賣

台灣已故總統蔣介石夫人宋美齡，於美國長島的家族故居打算拍賣，物品包括屋內大大小小的古董家具。可能這些對大家來説不是太大關係，但當局表示這次拍賣將會舉行網上競投，可能到時只需到某個網頁便可將一些連值連城的買回來了。(古拉拉_B)

電腦技術新突破

大家有沒有想過未來十年的電腦會出現如何的變化呢？當然誰也不能下定論，但現在有批德國科學家正著手研究「毫微科技」(Nanotechnolgy)，聲稱功能比現時的電腦強一百至一千倍。這是一個怎樣的技術呢？其實是一種極精細的科技，大約可以將一條頭髮直徑分為五萬份。這種技術可以用於製造出極細小的電腦微處理器上，使其結構更精細。(古拉拉_B)

有興趣的讀者可以到下面的網址：
http://nano.xerox.com/nano

本港電子購物新紀元

資訊科技及廣播局預計於明年底將完成有關電子交易的法例，法例蓋範圍包括成立核證機構、核實買賣雙方身份、如何令電子紀錄和簽署具有與書面紀錄和簽署同等的法律地位。在互聯網使用者不斷增加的情況下，立例控制及管理網上購物及商交貿易的確是一件好事，但以現時的保安／保密技術來説，距離確立完善的系統看來仍有一段日子。(古拉拉_B)

中文版遊戲

可靠消息，除了中文版《曹操傳》和《三國志威力加強版》會於12月發售外，中文版的《織田信長傳》亦會於明年3月發售。另外根據KOEI的消息《大航海時代IV》暫未有打算推出中文版，到最後會否如3代一樣呢？而日文版將於12月發售之《成吉思汗IV威力加強版》，其中文版亦定於明年3發售，各位KOEI不愁沒Game玩了。(積奇)

放課後 X'mas Pack

Libido會於聖誕期間推出一個LD Size的聖誕特別Package，內裡除收集了《放課後》系列的4個作品外，亦會有日曆、聖誕卡和CG圖片等7種類的特典，如無意外本文出街之日遊戲已經推出，價格為17800日圓。(積奇)

電車往哪裡GO？

Unbalance本預定98年6月推出的《電車GO！Windows版》，遊戲本已延至98年內發售預定，可是現階段已再次延期到99年春，是這遊戲的Fans的話又要等等了。(積奇)

Mircosoft 新手掣出場！



Microsoft的最新Game Pad便是這個SideWinder Freestyle Pro了！此Pad結合了遊戲桿和手掣的好處在一身，由於它本身有一個動力感應器，只要按上Sensor鍵，Game Pad本身便會因應玩者的手部動作來作出指示給電腦，比如玩賽車遊戲時，玩者把手掣轉右，遊戲中的車子亦會轉右。除了價格稍高外，這個Game Pad絕對不俗！(積奇)

倚天屠龍記的新作？

這遊戲是不是倚天屠龍記的新作到現在還未知道，不過遊戲就名為《新倚天屠龍記》。最可惜的是現在其遊戲的遊戲類型和角色等有關資料還未公開，但將會近日公開，如果各位讀者想知道其遊戲的資料，就得請繼續留意本刊的報導。(怪傑)

龍捲風的新作遊戲？

龍捲風遊戲工作室的新作名為《雷峰塔》的RPG遊戲。故事內容是取自白蛇傳，而遊戲舞台是由3D所構成的。當中會「換人」、「召喚獸」、「屬性」、「技能」，以及一些有奇門八陣形式的謎題和機關等遊戲原素。如果讀者想玩這個遊戲的話，只要等待多兩個月便可，因為其遊戲預定在99年農曆新年期間發售。(怪傑)

http: //210.62.204.141/




《NEED FOR SPEED III》又有新車加入!!



大家只要去到《NEED FOR SPEED III》的官方網頁，便會發現又有新車予各位Download！今次出場的跑車就是一架由炭纖維製成的「Lister Storm GTL」，車身特別輕巧之餘，更使用了Jaguar的V12引擎。由0加速至60mph，只需要4秒；當然這部時值$350,500美金的跑車，大家只要從網頁下載，便可輕易據為己有。(Glen)

www.needforspeed.com

凱撒大帝也出貓？！

要成為一位偉大的獨裁者是不是很困難呢？如果大家覺得《Caesar III》十分難玩的話，不妨試一下由Sierra及Impression Software所發放的二個秘技了：

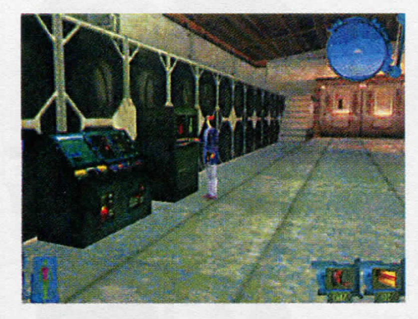
首先，玩者將Mouse移到「Well」(井)這個icon上，然後按一下右click開動秘技。現在，若各想立即勝利過版的話，便按ALT V；而當在資金5000 DN以下時，玩者便可以按ALT C來增加金錢！！(Glen)

www.caesar3.com

TEXT BY：怪傑

幻影特攻

發行商：第三波
遊戲性質：RPG
發售日：12月18日
容量：CD-ROM
操作平台：WIN95
系統要求：未定



與電影同期發售的遊戲

鄭伊健、陳詠琳和陳小春主演的《幻影特攻》在近日上畫之際，決定將其遊戲化的第三波資訊股份有限公司亦會和電影同期間發售此遊戲，當中的遊戲故事內容都會以電影劇情為主，而現在不如大家一起看看這遊戲究竟有何利害之處。



簡單？

這遊戲的操作是十分簡單，單單利用方向鍵或滑鼠便可令鄭伊健所扮演的TANGO做出四處走動，蹲下翻滾等動作。除此之外，人物的生命、武器和道具等介面亦都讓人一目瞭然。



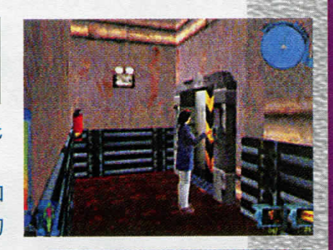
嗜血度

這遊戲有一個在其他遊戲中找不到的「嗜血度」要素，而意念是出自於電影中的劇情：因為兩位主角決心利用VR戰士的訓練在最短的時間內令戰鬥力提高來阻止魔頭Alien的計劃，但他們要承受失控的風險（即是遊戲中，主角因殺害越多敵人，就越令嗜血度提升，最後焚身而死），所以他們要打抑制劑來壓制這種失控的情況（減低嗜度）出現。



情報與裝備

在阻止大魔頭Alien計劃的過程中可以利用CIA廣大的情網和先進武器來協助角色，而且亦有一位女聯絡官來提供角色訊息及情報。主角們配備的武器會因裝備不同的彈藥而改變發射時的子彈類型，如散彈和火箭等，而主角就可以利用拾回來的裝備和道具來提升自己的攻擊力或防禦力等，例如裝備狙擊鏡就瞄準射擊遠方的敵人。





雷達

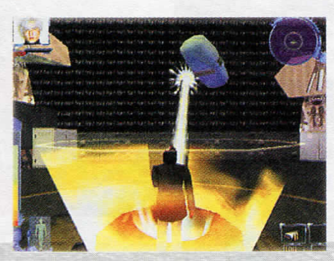
各位讀者請不以為這遊戲的舞台是由3D製作就可以看到整個地圖上的敵人，就不用遊戲中的雷達，因為敵人是會藏匿在一些玩者看不見的地方，而可以在遇上之前作一個心理準備。



LEVEL

當主角殺害越多時，除了會令嗜血度提升，其實亦會令角色的LEVEL得到提升。當LEVEL UP的時候，玩者可以自行調整，角色的HP值、攻擊力、防禦力、嗜血度、準確度和索敵六個屬性的最大值，如提升準確度就可以令開始時還搖晃的雙手（持槍時）更加穩定。









Re-leaf

遇上她時，物語亦變得不平凡…

製造商：C's WARE
發售日：12月18日
售價：7800日圓
遊戲類型：AVG／18禁
系統需求：Windows 95／98

文：積奇

前言

一個人的身體，卻擁有雙重人格，遊戲將會以雙重視點來進行，這個便是C'S WARE的最新作《Re-leaf》！一直過著平凡日子的小野郁美，在機緣巧合下被主角「鬼」上了身，從此她的人生將會作出重大的轉變。本身是鬼的主角，因為在異世界失去了記憶，只知道在地上世界有一件十分重要的事和他有關，為了取回自的記憶，主角「鬼」便回到了凡間。


■遇上鬼後，郁美變成具有雙重人格的少女。


■溫柔內向的小野郁美。

捲進不思議事件

遊戲內除了人和人之間充滿了各種各樣的爭鬥，比如同隊間的競爭、名門望族間的權力鬥爭外，就是陰間的鬼和鬼之間也是爭鬥不斷。當中一些人類為了達到自己的目的，竟想利用鬼的力量。而當郁美與上「鬼」之後，更被捲進一連串不可思議的事件中。另一方面，遊戲內有一件稱為「紫石」的道具，據說它具有把人類理性以外，隱藏於內心的慾望引出的能力，如被不法之徒利用，就是平凡人亦會產生犯罪的慾念，而這顆魔石和「鬼」有著甚麼關連呢！？

■人和人之間有著不同的鬥爭。

■游泳部部長是郁美的偶像。

■紫石會在何方呢？

■鬼的記憶會是甚麼呢？

文：積奇



製造商：BLUE GALE
發售日：12月11日
售價：7800日圓
遊戲類型：AVG／18禁
系統需求：Windows 95／98

～迎接甜蜜的聖誕節～

遊戲內容

聖誕節將近，各位單身人士有否想過會獨自一人渡過嗎？這麼溫馨的節日，任誰也希望和自己的令一半渡過吧！遊戲的主角亦不例外，時值踏入12月份，還是一支公的主角當然不會「坐以待斃」，目標便是要在12月1日至24日期間的3個星期內，和心儀的對象……！？由於主角還是高中生，所以在遊戲內出現的女角更是多不勝數，當中除了有女同學外，更有和他青梅竹馬的好朋友，甚至是班主任的「相澤幸子」老師亦可以是相戀對象，作為玩者的你，會選擇誰呢？

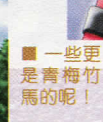
有得亦有失

遊戲的進行，基本上是和其他同類型AVG一樣，採用會話方式進行，而這個亦是提高女生們好感度的唯一方法。可是有得必有失，比如你在追求某位女主角，可是你卻因為其他女孩而失約的話，到最後可能會導致悲劇(！？)的發生。因為遊戲內除了有女教師外，亦有兩位男教師「深海剛」和「金堂正義」，他們均是對其他女同學虎視眈眈之徒，大家要小心啊！

■溫柔的說話可提高好感度。


■學園裡的偶像瀨川真理子。


■遊戲內的女角眾多。



■一些更是青梅竹馬的呢！

■主角的同班同學之一，十分可愛呢！


■這……是成功了嗎？？

By: Agent X

Close Combat III：The Russian Font

製造商：Microsoft　　發售日：1999年1月　　遊戲性質：SLG
系統要求：PC with a Pentium 133 MHz or higher processor、Windows 95 operating system or Windows 98 operating system、32 MB of RAM; 60 MB of available uncompressed hard-disk space、Quad-speed or faster CD-ROM drive、Super VGA video card supporting 800x600 high color (16-bit) resolution、Microsoft Mouse or compatible pointing device、Windows 95 or 98 compatible sound card; Speakers or Headphones recommended、28.8 modem for head to head play; Internet access for Internet play

扭轉二次大戰形勢的重要戰役

1941年，納粹德國成功地擊敗了由英法組成的盟軍部隊，並完全將法國列入德國版圖之內，亦令英國陷於孤立無援的境地。不過，隨著英國成功抵擋了納粹德國的空襲後，希特勒為了打破當時的悶局、以及欲奪取西伯利亞油田資源，於是毅然向蘇聯宣戰……



■你能否將歷史改寫？

■多種兵種及武器。

遊戲將會由1941年入侵蘇聯開始，到1945年柏林攻防戰為止，當中玩者可以選擇指揮納粹德軍或蘇聯紅軍。玩者需要於戰鬥中盡力保持我方的兵力，並令各部隊指揮官能夠於戰鬥中不斷升級，以提升部隊的整體實力。



■在寒冷的蘇聯領土上進行戰鬥。

遊戲中將會出現超過300種部隊類別、60多個不同的兵種、100多款二次大戰時德軍及紅軍常用的武器以及80多款軍用車輛，當中包括德軍重戰車Tiger I、紅軍戰車T-34等等。



■新部隊種類－Commander unit。



■玩者可以為部隊設立Way point。

在今集中，玩者將可以為多個部隊設定行軍路線，令遊戲的戰略性得到大大增強。此外，遊戲亦提供了「Scenario Editor」予玩者自行設計戰鬥版圖，加上玩者可以利用LAN或Modem來進行網上對戰！！



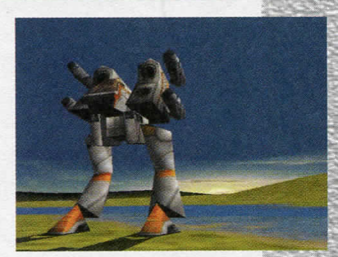
■玩者可自行設計版圖。

http://www.microsoft.com/games/closecombat/

Earthsiege III：Starsiege

製造商：Dynamix(Publisher: Sierra Studios)
發售日：1999年3月
遊戲性質：STG
系統要求：Win95/Win98/Win NT4/Win NT5、SVGA and hardware accelerator support (includes OpenGL and as well as native support for 3Dfx Voodoo and Voodoo 2, PowerVR and Rendition based 3D accelerator cards)





人類和科技之間的爭戰

故事概述

自從人類足跡遍及月球、火星和金星後，科技的發展可以說是一日千里。隨著科技的進步，人類的壽命亦因此而得到延長，並且發展出一個全新的戰爭方式……

當人工智能(AI)科技應用到戰爭層面時，人類便大量製造出一些不再需要人手操作的機械士兵，並強調今後再沒有人會因為戰爭而死。事實上，那些機械士兵已經懂得自行對目標作出攻擊，並且擁有思考的能力。

不過，人類似乎並未能夠真正地解決戰爭的威脅，因為機械士兵漸漸脫離了人類的控制，而且反過來向人類宣戰！

人類為了防衛那些機械士兵(其後稱之為：Prometheus)的進襲，於是成立了一支部隊，名為：Hercs。當Hercs首次成功地將Prometheus擊退，並且將它們趕至月球，人們將是次戰鬥稱之為「Earthsiege」(意譯：侵略地球)。

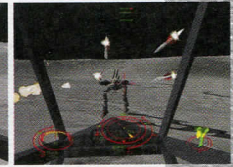
不過，Prometheus並未因此放棄，它們以月球為基地，發動了第2場Earthsiege，但最後仍被人類所擊退。正當人類仍享受著短暫的和平時，Prometheus早已準備就緒，並打算發動第3次Eathsiege，又稱為Earthsiege III：Starsiege……！！



■充滿迫力的場面。







■玩者將要在不同的地形上進行戰鬥。

遊戲中，玩者將可以選擇代表人類或機械士兵，參與超過45個不同類型的作戰任務。玩者可以為自己的戰鬥機械人塗上喜愛的顏色，以及裝置不同的戰鬥配件。此外，玩者在進入戰鬥前亦需要進行各種的戰略設定，包括：設定降落點、分配支援部隊等等。

當然，遊戲亦提供了多人對戰模式，玩者可以通過Internet、WON.net、TCP/IP network、serial及modem來進行對戰之用。

www.sierra.com/dynamix/starsiege

網上軟件雜貨店

TEXT：禮服無聊俠

網上遊戲機中心？

手指指遊戲「PHOTO HUNTER」PC版——「大家來找碴」

這個遊戲可以到下列網址下載
http://tacocity.com.tw/vampire/download/photohunter_11.exe
http://members.xoom.com/kinmen/photohunter_11.exe

相信很多朋友都聽說過，業務用遊戲中，近期有一個名為「PHOTO HUNTER」的，頗受女孩子和情侶歡迎的，（小健健今期的專題也是這樣的說，最近因為這個原因，令到很多單身漢也加入了PHOTO HUNTER的行列……）因為既可以多人同時玩，而且操作簡單卻很富挑戰性，只需在兩張十分相似的圖片中，找出五個不同之處便可過關。不知不覺間，這個「找錯處」遊戲的PC已經推出了哩！

說笑而己，其實只是一個玩法和「PHOTO HUNTER」相似的遊戲，名為「大家來找碴」。這個由一位台灣朋友所造的有趣小遊戲，也是要在兩張相似的圖片內找出不同之處，但是，難高較「PHOTO HUNTER」高出幾倍，因為錯處實在太不明顯了。





遊戲中的圖片也是有五處相異的地方，各位的要做的當然是將這些不同的地方全部找出來啦！方法就是用滑鼠的CURSOR移動到不同之處，再用左或右鍵輕按一下便可，找出了全部五個不同之後就可進入下一關了。

畫面右上方有五個 燈號，代表還有幾個錯誤未找出，當找出一個不同之處時，就會熄滅一盞燈號。另外，每一關都有時間的限制，當限制的時間終了，右上方的鬧鐘將會出現在響的圖示。

不過請注意，遊戲開始時有100點，若是點錯地方，將會損失10點的能量。若是該關的時間完了，也會開始慢慢減少能量，你可以選擇放棄，直接跳到下一關，但同樣的會損失10點的能量，一旦能量用光，則遊戲將結束。

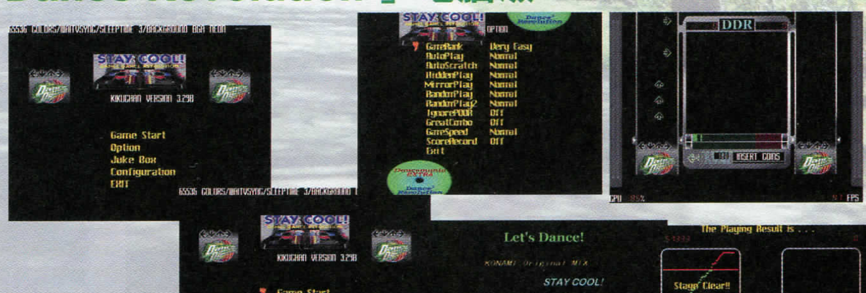
系統要求沒太大特別，一般的個人電腦也可以玩到這個遊戲的。

原作者 李宗鑫的「鑫屏小天地」
http://tacocity.com.tw/vampire/
在這裏還可以找到更新的圖像，當玩熟了最初的圖像後，可以試試新的啊！

在電腦中跳舞？！——「Dance Dance Revolution」電腦版

業務用版本還未在港推出，這麼快便有電腦版嗎？其實這是一個以《BM98》為藍本改編而成的遊戲，玩法和《BM98》大致相同，但是操作方面就只有四個鍵，就是KEYBOARD上面的←↑↓→。看來比較BM是易了，但是對應KEYBOARD的按鈕時，大家可能很容[易便按錯鍵……

大家仍然可以將歌曲分類成FOLDER，然後放在Dance Dance Revolution的FOLDER之下。處理方法和《BM98》是一樣的。至於設定方面，比《BM98》較為方便。



基本設定為：

→	選擇項目／歌曲
←／↑／↓	決定

至於系統要求方面，和《BM98》完全相同，但是暫時未發現有編寫《DDR》電腦版歌譜的EDITOR。

在那裏可以下載？又是那裏啊～
香港 HIP HOP 之家
http://i.am/beatmania/

製造商：SEGA　基板：NAOMI
推出日期：已推出（11月下旬）　　容量：不明
STG　2P

TEXT：KOTARO
鳴謝：維也納

THE HOUSE OF THE DEAD 2～ORIGINAL SIN～
未完的惡夢？NAOMI之震撼！

HORROR GUN SHOOTING SECOND IMPACT

在第三十六屆「AMUSEMENT MACHINE SHOW」中初次公開，首個對應高性能汎用CG基板「NAOMI」的遊戲作品《THE HOUSE OF THE DEAD 2～ORIGINAL SIN～》，終於在上個星期末正式登陸本港。對比以MODEL 2開發的前作，遊戲不論畫質、音效、表現三方面也大幅提昇，令真實震撼的映像再次活現眼前。回說遊戲方面，遊戲的基本玩法除了承襲自前作之外，舞台亦轉為前作的兩年後，極厚中世紀氣息的城市。其中前作大受好評的分岐點系統亦有所改良，而且能影響BOSS戰鬥場地及其攻擊模式，從而令往後的故事產生變化，是為今集最大的魅力所在。

STAGE RECORD

The First Chapter A Prelude

遊戲的首個版面是由房間、後巷、街道和市中心所組成，James和Gary不單止要解決面前各式各樣的生化怪人，還要拯救無辜受襲的市民。





The Second Chapter Muddy

延續首個版面，James和Gary繼續應付於市中心內不斷出現的生化怪獸，其中穿過酒吧和水鄉，抵達市中心的橋上，與STAGE BOSS進行決戰。

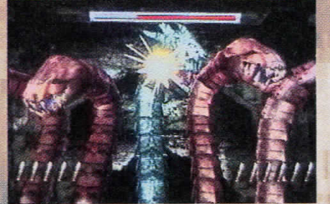




The Third Chapter Darkness

James和Gary會合AMS特工其中兩名成員Harry和Amy，駕駛快艇從水鄉進入地下水道，途中遇上STAGE BOSS「TOWER」。混亂之中，Harry和Amy遇上不測，與James和Gary失去聯絡……





STORY

1998.12.18，發生「居里亞府邸事件」……

2000.2.26，世界進入混亂時代，在中世紀氣息的都市背後，隱藏着陰謀和殺戮……



A國突然發生異變，由於事態緊急，AMS特工"James"和"Gary"奉命調查，以及解決是次事件，令他們漸漸捲入神秘男子"Goldman"的陰謀之中……

The Fourth Chapter Despair

James和Gary一邊拯救受困於地下水道內的市民，另一邊則找尋地下水道的出口，當抵達出口鬥獸場的時候，他們遇上神秘男子"Goldman"。在Goldman的安排下，他們再次重遇Harry和Amy，可是……





The Fifth Chapter Dawn

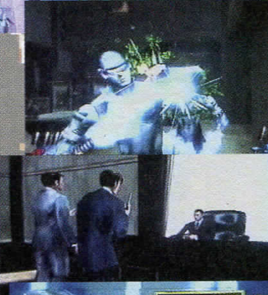
救回Harry和Amy後，James和Gary立即向Goldman的根據地進發，其中他們不單止遇上被病毒感染的軍人，而且更被首兩關的BOSS阻撓前進。在好不容易的情況下，二人終於到達Goldman的大本營，就在大廈的門前，他們遇上兩年前「居里亞府邸事件」的謎之生命體「MAGICIAN」……





The Final Chapter Original Sin

解決「MAGICIAN」進入大廈之後，二人遇上前所未見的改良型生化怪人，而且在實驗室中，他們再次遇上THIRD STAGE BOSS「TOWER」，令戰況苦不堪言。直至最後，他們終於正面遇上Goldman，此時，Goldman發動能幻化成任何形態的最強生命體「EMPEROR」，到底他們的命運會如何呢？



AD

基板：SYSTEM 12　推出日期：已推出
類型：FIG　製造商：ARIKA

BY：非洲
鳴謝：VIRTUAL ZONE（佐敦大華商場地庫）

FIGHTING LAYER

在上一期筆者已簡略地介紹過遊戲的特色，不過遊戲便還未推出，但是遊戲已在日前到港，這一次便會介紹系統上的一些解說及角色們的招表，有興趣的朋友可以到各「機實」試試看。

基本操作

投技	在接近對手的時候按中拳或中腳
交換位置	在 DASH 中接近對手的時候按拳掣
軸移動	玩者只要輸入→＋重拳或→＋重腳便可以進行軸移動

續驚天地・攻擊系統

HARD ATTACK 按下同等拳腳



角色共通中段必殺技，這一招是可以配合連續技使出，在使用HARD ATTACK作為連續技的開始，這一招的攻擊力是會因玩者按掣的時間而增加。使用HARD ATTACK時最好先攻其下段，然後便立即使用HARD ATTACK便可以令對手防不勝防。

AUTO NAMING SYSTEM



當玩者使用必殺技接超必殺技擊倒對手，便會出現獨有的FINISH畫面，在畫面上會出現玩者所使用的連續技名，以及將連續技的招式名字組合起來。

■玩者可以挑戰做出特長招名

EASY COMBINATION

遊戲中每一個角色獨有的攻擊系統，這一些連續技都以連打指定的攻擊掣為基本，然後再可以施以各種的攻擊追打。

續泣鬼神・防禦系統

HARD REVERSAL 倒地後按下同等拳腳



在倒地後立即反擊對手的特殊系統，頗長的無敵時間是其優點，不過並不是每一個角色都是可以立即攻擊，有一些角色是會在起上的時候作出移動的，每一次使用都會消耗1個超必殺技GAUGE LEVEL。



■就算對手的攻擊判定已出現

■玩者也可以利用HARD REVERSAL的無敵時間立即反擊

SUPER ILLUSION 同時按三個腳掣



這個系統特別之處便可以可以回避到任何攻擊，然後將超必殺技GAUGE LEVEL加滿，使用者會被一層保護罩包着，而且在儲氣這一段時間內是會呈現無敵狀態，不過在每一場戰鬥中只可以使用一次。筆者建議便是在敵人使用SUPER CANCEL的時候使用，這樣便可以將自己的損害減低不少。



■在被對手擊中的一刻立即使用SUPER ILLUSION



■便可以完全回避了他的攻擊

加藤鐵雄

骸割	↓↘→＋拳掣（同時按下其他拳掣可增加攻擊力）
釣鐘割	→↓↘＋拳掣（擊中後連打可增加攻擊力）
薪碎	↓↙←＋拳掣（擊中後以輕拳・中拳・重拳・輕腳・中腳作 CHAIN COMBO 追打）
雙擊腳	→中腳
擺擊腳	←重腳
旋拳	←＋重拳
駿馬腳	同等拳腳
荒行事	↓↙←↓↙←＋拳掣
漢祭	↓↘→↓↘→＋拳掣
EASY COMBINATION	輕拳

GEORGE JENSENT

BASILISK	DASH 中＋拳掣
BLOCKADE	DASH 中＋兩個拳掣同按
EAGLE COW	↓↙←＋腳掣（DASH 中按腳掣攻擊）
TRIUMPH	跳往牆壁後拉相反方向
KILL SOBAT	↓↘→＋腳掣
ROLL FIST	←＋中拳
SMASH KICK	→中腳
ROLL HOOK	DASH 中＋兩個腳掣同按
IRON FANG	同等拳腳
JAGUAR RUSH	↓↘→↓↘→＋拳掣
PHALANX	↓↘→↓↘→＋腳掣（可以在空中使用）
EASY COMBINATION	輕拳×3
EASY COMBINATION	輕拳×2→輕拳

洪 吉成



瞬月腳	→↓↘＋腳掣
背旋腿	←↓↙＋腳掣
烈空腿	→↘↓↙←＋腳掣
嘲腿	←↓↙＋拳掣（當身技）
式雙腿	↓↘→＋腳掣
尾襲腿	←中腳（發動2連 COMBO）
封牙蹴	→中腳（發動2連 COMBO）
鍔旋腿	同等拳腳
瞬龍腿	↓↘→↓↘→＋腳掣
月空連腿	↓↙←↓↙←＋腳掣
KICK COMBINATION	腳掣×4（第二發攻擊時→重腳作追加攻擊）

藍 櫻花

躲槌掌	↓↘→＋拳掣
蓮槌掌	躲槌掌後→＋拳掣
睡蓮腿	躲槌掌後→＋腳掣
華散蹴	→↓↘＋腳掣
浴踵	←↙↓＋腳掣
閃瞳	←↓↙＋拳掣（當身技）
打開	→中拳
訃腳	←重腳
落腿	空中↓中腳
伏躲	↓三個拳掣同按
瞬躍	←三個拳掣同按
背槌	同等拳腳
櫻花藍舞	↓↘→↓↘→＋拳掣
巴散蓮腿	↓↙←↓↙←＋拳掣（可以在空中使用，發動後可以任意改變攻擊方向）
EASY COMBINATION	輕拳×5

JAINS LUCIANI

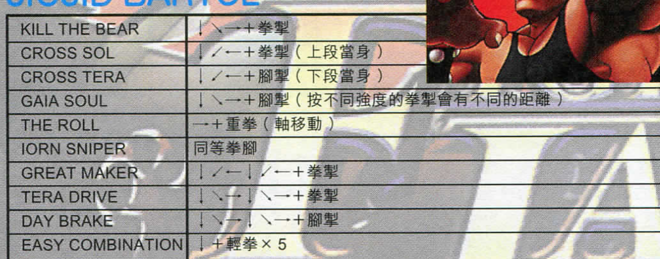
DARTS CUT	↓↘→＋拳掣
BUTTERFLY	空中↓↘→＋拳掣（按不同強度的拳掣會有不同的角度）
GOODNIGHT	輕拳×2→重拳
AWAKE	↓↘→↓↘→（使用MODE CHANGE，會消耗一個超必殺技GAUGE LEVEL，可以↓↘→＋腳掣解除）
	↓↘→＋拳掣
	→→＋拳掣
DARK SHOOT	MODE CHANGE後↓↙←＋拳掣•拳掣（可以連續攻擊5次）
	↓↙←＋拳掣 CANCEL
	↓↙←＋腳掣作偽技
HELL TYPE	→→＋拳掣
HELL TURN	MODE CHANGE後三個拳掣同按（可在空中使用）
HELL SLIDE	MODE CHANGE後→→＋拳掣
TURN CUT	→中拳
NECK CUT	→中腳
GOODBYE	同等拳腳
VOLCANO	↓↙←↓↙←＋拳掣（可以改變攻擊方向）
CRIMSON	↓↘→↓↘→＋腳掣
EASY COMBINATION	輕拳×4

EXODUS

EX RALLAT	→↓↘＋拳掣
EX	SAND　重拳＋重腳
EX SCLAFF	←↓↙＋腳掣
EX SNAKE	三個拳掣同按
EX BOMB	操控桿轉一圈＋拳掣（按不同強度的拳掣會有不同的距離）
EX BREATH	→↓↘＋腳掣
LA • KEPLERTA	空中↓＋重腳
GRAVITON	空中↑以外中拳或重拳（空中投）
ROLLING ELBOW	←＋重拳
EX TRAP	同等拳腳
EX PRESS	操控桿轉兩圈＋拳掣
EXTL	↓↘→↓↘→＋拳掣
EASY COMBINATION	→＋輕拳×3
EASY COMBINATION	輕拳×3

閃 鳳凰

襲絕甲	三個拳掣同按
超弓腿	←←＋拳掣（按不同強度的拳掣會有不同的距離）
膝髓碎	超弓腿→＋中腳
弓腿	←←＋腳掣
底寢	↓↙←＋腳掣
螺翔腿	底寢後＋腳掣
詐回	底寢後＋拳掣
側襲	→＋中拳
翼腿	→＋中腳
頭握	對手倒地時↓＋重拳
嘲戲	→↘↓↙←＋拳掣（挑撥技）
勇姿	→ START 掣（挑撥技）
鳳爪	同等拳腳
牙爪山	↓↘→↓↘→＋拳掣（牙爪山可後連續輸入↓↘→＋拳掣3次追打）
跳躍翼腿	↓↘→↓↘→＋腳掣
EASY COMBINATION	→＋中拳×4
EASY COMBINATION	↓＋輕腳×3



JIGJID BARTOL

KILL THE BEAR	↓↘→＋拳掣
CROSS SOL	↓↙←＋拳掣（上段當身）
CROSS TERA	↓↙←＋腳掣（下段當身）
GAIA SOUL	↓↘→＋腳掣（按不同強度的拳掣會有不同的距離）
THE ROLL	→＋重拳（軸移動）
IORN SNIPER	同等拳腳
GREAT MAKER	↓↙←↓↙←＋拳掣
TERA DRIVE	↓↘→↓↘→＋拳掣
DAY BRAKE	↓↘→↓↘→＋腳掣
EASY COMBINATION	↓＋輕拳×5

月影 雪舟

斧迅	↓↘→＋拳掣
疾斧迅	空中↓↘→＋拳掣
煽槌	↓↙←＋拳掣（↓↘→＋拳掣追加攻擊）
囚縛	↓↙←＋腳掣（↓↘→＋腳掣追加攻擊）
蜘系	←↓↙＋拳掣（分三種距離）
鬼菊	空中三個拳掣同按（可在疾斧迅後使用）
垂擊斬	←＋重拳
武迅斬	同等拳腳
八蜘大蛇	↓↘→↓↘→＋拳掣
無蜘疾風	↓↙←↓↙←＋拳掣
EASY COMBINATION	↓＋輕掣×4

CAPRICCIO



TEROTERO	↓↘→＋拳掣
ORO	↓↙←＋拳掣
RON	在ORO中→↓↘或←↓↙＋腳掣
TUMO	在ORO中←↓↙＋拳掣
ORONMO	在ORO中↓↓＋拳掣
ORUGENA	在ORONMO中按同等拳腳
OROIGU	在ORONMO中←↓↙＋拳掣
ORORO	↓↙←＋拳掣
UPUNKA	→↓↘＋拳掣
MOHEI	→＋重拳（軸移動）
MOHEBE	同等拳腳
CAPRICCIO	空中↓↘→↓↘→＋拳掣
PAPRICCIO	↓↘→↓↘→＋腳掣
CHAIN COMBO	↓＋中拳重拳•↓＋中腳重腳

BLAIR DAME

SHOOT KICK	↓↙←＋腳掣（可連續輸入三次）
SLIDLING ARROW	↓↘→＋腳掣
CRESCENT KICK	空中↓↙←＋腳掣
STEP SIDE KICK	→＋中腳（軸移動）
SIDE STEP	→＋重拳（軸移動）
LIGHTING KNEE	倒地時按同等拳腳
TRICK KICK	同等拳腳
FAIRLY GIFT	↓↘→↓↘→（擊中對手可以交替連打輕拳、重拳增加攻擊力）
SPIN SIDE SHOOT	↓↘→↓↘→＋腳掣



ALLEN SNIDER

SOUL FORCE	↓↘→＋拳掣
RISING DRAGON	→↓↘＋拳掣
JUSTIST FIST	←↓↙＋拳掣
VOLTING KICK 改	→↘↓↙←拳掣＋腳掣（指令投）
喝！KICK	→＋腳掣
JUMPING KNUCKLE	同等拳腳
FIRE FORCE	↓↘→↓↘→＋拳掣
TRIPLE BREAK	↓↘→↓↘→＋腳掣
RISING ASSULT	↓↙←↓↙←＋兩個腳掣同按
RISING ASSULT 追加入力 1	↓↘→＋拳掣
RISING ASSULT 追加入力 2	←↓↙＋拳掣
RISING ASSULT 追加入力 3	→＋拳掣
RISING LAID	↓↙←↓↙←＋兩個拳掣同按（消耗3個超必殺技 GAUGE LEVEL）

AD 製造商：SNK　基板：MVS
推出日期：已推出(11月25日)　容量：544 M
FIG　2P

TEXT：KOTARO
協力：HAJIME少尉、非洲-JELLY

鳴謝：Virtual Zone(佐敦大華商場地庫)提供場地拍攝
特別鳴謝：SNK ASIA LIMITED提供資料

幕末浪漫第二幕 月華之劍士～月中芳華 綬散月下～

基本系統．劍質特點．隱藏要素解說！

序言

不經不覺，2D劍術對戰格鬥《幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 綬散月下～》，在遊戲機中心已經推出了好一段日子，雖然坊間反應也頗為受落，但是一般玩者都認為遊戲難度設定得太高，而且CPU先讀能力和對「彈」系統的利用着實太過純熟，就算極為熟練所作的玩者，至本作之中亦一樣無用武之地，令到不少初學者也茫無頭緒。

至於近期，坊間不斷流傳有關遊戲的數則秘技，其中最為人所熟悉及最多人使用的，也可算是隱藏劍質「極」的秘技，但是他們對於「極」劍質的理解又有幾多？另外流傳已久其他幾個秘技到底又是甚麼呢？今期「業務機地．新登場」，我們會繼續詳細介紹關於遊戲的入門系統，以及各項不為人知的隱藏要素，假若想更加了解本作的系統和取勝關鍵，以下的內容就不能錯過！

隱藏要素公開！

隱藏DEMO「直衛 虎徹」



其實使用「直衛 示源」養女「直衛 虎徹」這個秘技，早在遊戲推出不久後已經為人所發現，不過由於始終未能使用「直衛 虎徹」作戰，所以大家才會乏略了吧！實情這則秘技是一個特殊DEMO，雖然選人和對戰畫面均會變成「直衛 虎徹」，可是實際戰鬥的始終仍是「直衛 示源」，所以使用「直衛 虎徹」作戰的願望，恐怕也要下集才可以實現！



■雖然登場DEMO是以直衛虎徹為主角，不過實際參與戰鬥的始終仍是直衛示源

出現方法

在選人畫面中，將游標移往「直衛 示源」之處，在四秒之內按C掣5次、B掣10次、C掣2次，成功的話會聽到「直衛 虎徹」的聲音，然後選擇「直衛 示源」

隱藏角色「楓（覺醒前）」

以覺醒前狀態出現的隱藏角色「楓」，招式是以前作為基本，但是性能上就有所改變，而且有些更以覺醒後狀態作為依歸，最佳例子就是「一刀．連刃斬」，與覺醒後同樣取消連續三次輸入的效果，因而令整體性能上大大弱化。





■「一刀．疾風」持有CANCEL「一刀．連刃斬」的效果



■覺醒前的楓，能於「嵐討」後，以「一刀．雷霆」作為追打

出現方法

在選人畫面中，將游標移往「覺醒 楓」之處，在四秒之內按C掣9次、B掣1次、C掣4次，成功的話會聽到「楓(覺醒前)」的聲音，然後選擇「覺醒 楓」

各技指令

特殊技	
一刀．束風	↓↙←＋C
一刀．雷霆	空中近敵時C＋D
必殺技	
一刀．疾風	↓↘→＋A or B
一刀．空牙	→↓↘＋A or B
一刀．兜割	重一刀．空牙首段擊中後→↓↘＋B
一刀．嵐討	近敵時←↙↓↘→＋C
昇華對應技	
一刀．連刃斬	↓↙←＋A or B
超奧義	
活心．伏龍	↓↙←↙→＋AB同按
潛在奧義	
活心．亢龍	↓↙←↙→＋B
亂舞奧義	
活心．九頭龍	↓↓＋A or B

隱藏角色「走失人形」

登場外表看來是「一条 明」，實際只是「一条 明」其中一個走失了的人形（紙公仔）。而「走失人形」最大的特點，就是可以在戰鬥之前變化成對手一模一樣的形態，即使連最終BOSS「黃龍」亦不例外，不過有沒有這種能耐抵達至FINAL STAGE，就要看看玩者精通的角色到底有幾多！

此外，順帶一提，「走失人形」不單止能模仿對手的形態，甚至連劍質屬性亦能全般的移植過來，不過，假若對手同樣是使用「走失人形」的話，劍質屬性就會由首先選擇的一方來彌定，對戰的時候便可以注意。





■「走失人形」不單止能造到與對手外貌相同，就連劍質屬性也能完全移植過來

出現方法

在選人畫面中，將游標移往「一条 明」之處，在四秒之內按C掣8次、B掣9次，等待一秒過後按C掣1次，成功的話會聽到「一条 明」的聲音，然後選擇「一条 明」

隱藏劍質「極」



至今流傳最廣的秘技「極」(EX)劍質，雖然使用者甚眾，不過知道箇中特性的人又有幾多呢？其實「極」劍質是將「力」(POWER)和「技」(SPEED)兩種劍質的最大特徵和優點集一大成，所以在連續技組合方面而言，「極」劍質確實佔有一個重大的優勢，不過也由於「極」(EX)劍質性能太強，防禦力極低的特徵就相對成為其最大弱點。





■能夠將連殺斬、亂舞奧義、昇華對應技、超奧義．四種攻擊緊密連擊，是為「極」劍質的最大特徵

「極」之特徵

1) 能夠使用將通常技連擊的系統「連殺斬」
2) 能夠使用將部份必殺技CANCEL往超奧義的系統「昇華」
3) 能夠使用「技」劍質最大奧義「亂舞奧義」
4) 能夠使用「力」劍質最大奧義「潛在奧義」
5) 防禦力極低
6) 技性能基本是以「技」劍質的特性為基準

使用方法

劍質選擇畫面中，在「技(SPEED)」劍質之處按C掣6次、「力(POWER)」劍質之處按B掣3次、「技(SPEED)」劍質之處按C掣4次，成功的話劍質選擇會變為「極(EX)」劍質，然後選擇便可

劍技研鑽開催！系統解析

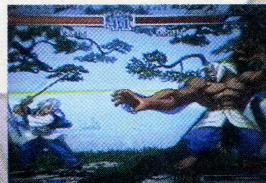
後之先・COUNTER HIT

與《THE KING OF FIGHTERS》系列同樣，「後之先」(COUNTER HIT) 就是成功截擊對手前方DASH、通常技、特殊技、必殺技，以及攻擊「彈」成立、落空或空中受身狀態中的對手，其中部份攻擊的威力會大大增強，所以在攻防對戰上可要注意。

■截擊對手攻擊相對就成為本作中的重點

改良進化・彈

在前作中，上段彈基本能夠對應站立、中段、空中，以及背中四種攻擊，不過本作中，上段彈就不能對應背中攻擊，令到彈的使用也存有一定弱點。



■能將通常技CANCEL往彈的新追加效果「CANCEL彈」



■「GUARD CANCEL彈」成立後，對手會被強制擊飛，角色能於此時作空中追打，造出各種不同的連續技

此外，當拳蹴攻擊被對手的彈所格開時，角色會出現防禦崩的拉倒狀態(情況與蹲下狀態中被對手的打上斬擊中原理相同)，假若要將這種狀態回復，玩者就必需要在角色被拉倒瞬間連打輸入方向和攻擊掣，解除防禦崩中拉倒的空隙和硬直。

■「彈後專用技」雖然不能CANCEL往各種攻擊，可是卻能擊飛對手至半空，作為空中追打攻擊

崩壞・防禦耐久值

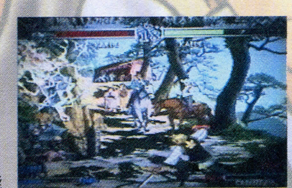
在前作中，角色只要連續防禦對手的攻擊，自方的防禦耐久值會逐漸減少，當達至一定程度時，武器便會飛脫，造成GUARD CRUSH的效果，而且角色亦會出現徒手和無防備狀態。可是至本作中，防禦耐久值的系統已被刪去，令到以防禦作為主軸的戰法又再次大派用場，至於是好是壞實屬見仁見智。

劍質解析

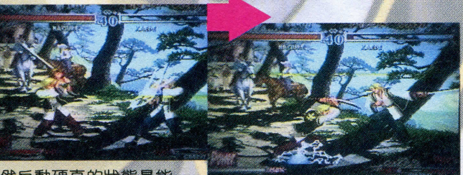
「力」劍質

解除・反動硬直

「力」劍質持有通常技削擊對手體力的能力，但是由於武器攻擊被對手擋格後，往往會出現反動硬直硬直的狀態，因此並不能連續使用。不過在本作中，反動硬直的狀態是能夠以必殺技解除，所以連擊性的攻擊也並不再是「技」和「極」劍質的專利。



■「力」劍質追加特性「吹飛蹴CANCEL」，用於必殺技、超奧義、潛在奧義連續技組合也大派用場



■雖然反動硬直的狀態是能夠以必殺技解除，但是也要注意其中的CANCEL時間

移植・簡略指令

與《THE KING OF FIGHTERS》系列類同，本作中亦存在必殺技、超奧義及潛在奧義簡略指令的特殊情況，但相異的地方是角色並非所有簡略指令皆為相同和共通，所以各種技的簡略指令就需要各位讀者自行確認。

角色	技名	正規指令	省略指令
楓/覺醒 楓	一刀/晨明・嵐討	←↙↓↘→	←↙↓↘
	活心・伏龍	↓↙←↙→	↓←→or↓↙→
	活心・亢龍	↓↙←↙→	↓←→or↓↙→
	活心・蒼龍	↓↘→↓↘→	↓↘↓↘
御名方 守矢	活殺・十六夜月華	→←↙↓↘→	→←↙↓↘
	活殺・亂雪月花	→←↙↓↘→	→←↙↓↘
雪	冰鏡	←↙↓↘→	←↙↓↘
	垂斬	→↘↓↙←	→↘↓↙
	真・雪風卷	↓↙←↙→	↓←→or↓↙→
玄武之翁	龜舞・地（輕）	→↘↓↙←	→↘↓↙
	龜舞・天	→↘↓↙←	→↘↓↙
	玄武之咆哮	→←↙↓↘→	→←↙↓↘
	玄武之怒	→←↙↓↘→	→←↙↓↘
一条明	式神・六合	↓↙←↙→	↓←→or↓↙→
	劾鬼・百鬼夜行	→↘↓↙←→	→↘↓↙→
神崎 十三	刮目！/超激動！	→↘↓↙←×2	→↘↓↙↘↓↙
鷲塚慶一郎	真・狼牙	↓↙←↙→	↓←→or↓↙→
	最終・狼牙	↓↙←↙→	↓←→or↓↙→
骸	斬肉鎌鼬	←↙↓↘→	←↙↓↘
	無慈悲刺	→↘↓↙←	→↘↓↙
	迷兇死衰・凶器	↓↘→↓↘→	↓↘↓↘
	迷兇死衰・凶飢	↓↘→↓↘→	↓↘↓↘
天野 漂	雀刺	→↙→	→←→
	必至	→↘↓↙←	↘↓↙
	盤上此之一手“金”	→↘↓↙←×2	↘↓↙↘↓↙
	盤上此之一手“飛車”	→↘↓↙←×2	↘↓↙↘↓↙
	盤上誌之一手“角行”	→↘↓↙←×2	↘↓↙↘↓↙
李 烈火	炎龍擺尾（輕）	→↘↓↙←	↘↓↙
	獅子咆吼	←↙↓↘→	↙↓↘
	奧義・炎龍纏身	↓↙←↙→	↓←→or↓↙→
	秘奧義・蒼天無影腳	↓↙←↙→	↓←→or↓↙→
斬鐵	斷鋼刃	→←↙↓↘→	→↙↓↘
	闇狩	→↘↓↙←×2	→↘↓↙↘↓↙
直衛 示源	翡翠碎	←↙↓↘→	←↙↓↘
	金剛碎	→↘↓↙←→	→↘↓↙→
	不倶戴天	→↘↓↙←×2	↘↓↙↘↓↙

「技」劍質

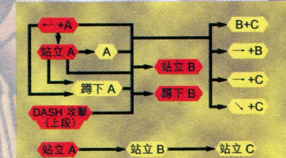
森羅萬象・連殺斬

前作中，基本連殺斬攻擊只是包含輕斬和重斬，但是在本作中，連殺斬不單止有着輕斬和重斬，而且還有蹴攻擊和其他特殊技歸納於內，令到整體變化更大。此外，與前作同樣，部份角色亦持有特殊連殺斬法則，可惜由於版位有限，所以其他角色的連殺斬表，相信要日後才可以為大家揭載。



■空中彈後專用攻擊「空中連殺斬」

基本連殺斬表



形同防禦不能・亂舞奧義

在特定時間之內，以目押輸入、完成指令的手動攻擊「亂舞奧義」，除了前述的基本法則之外，其中部份角色也有不同的特殊法則，而且特性各有相異，是為亂舞奧義最大魅力的地方。







亂舞奧義基本法則

↓↓+A(中段) / ↓↓+B(下段) → 接觸A・B・C・A「中段」(or↓+C「下段・持有CANCEL往各種攻擊特性」)・B・C・A(or C「持有CANCEL往各種攻擊特性」)・B・↓↘→+C

嘉神高嶺流亂舞奧義法則（仮）

↓↓+A(中段) / ↓↓+B(下段) → 接觸A・B・C・A「中段」(or B+C「中段」or↓+C「下段」)・B・C「中段」(or↓+C「下段」)・A(or→+BC同按「中段」)・B・↓↘→+C(or↓↘→+A「下段」)

AD 製造商：CAPCOM　推出日期：12月上旬
基板：CPS III
FIG　2P

TEXT: KOTARO
顧問：放課後占卜師古拉拉_B





JO JO 奇妙冒險 人物・系統・技指令表全部公開！



引言

CPS III第四彈、CAPCOM年末重頭對戰格鬥最新作品《JO JO奇妙冒險》，即將於本月中登場。誠然，在過去的兩次介紹中，我們已詳細報道過遊戲的各項系統，至於今次我們則會公開遊戲的操作方法，以及部份角色的介紹，希望對未曾接觸過該漫畫的讀者，會有更深一層的認識吧！

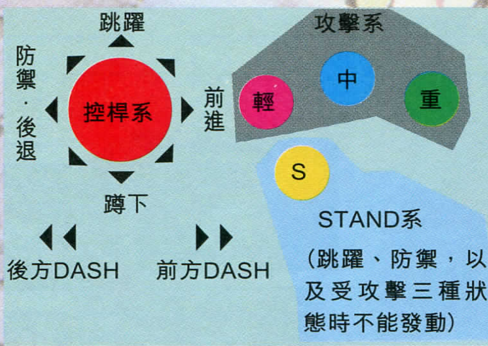
OPENING CHECK！







基本操作



特殊操作

受身	吹飛中兩個攻擊掣同按（能以控桿改變移動方向）
轉入	兩個攻擊掣同按
ADVANCING GUARD	防禦中三個攻擊掣同按
GUARD CANCEL	防禦中↓↘→+攻擊掣
TANDEM ATTACK	↓↙←+按着S掣不放，以三個攻擊掣輸入程式，然後放開S掣發動
小跳躍	瞬間輸入↖ or ↑ or ↗等方向
中跳躍	瞬間輸入↙or↓or↘或DASH後再瞬間輸入↖or↑or↗等方向
大跳躍	瞬間輸入↙or↓or↘或DASH後再持續輸入↖or↑or↗等方向

STAND RUSH

相類於CAPCOM對戰格鬥遊戲中CHAIN COMBO的系統「STAND RUSH」，限制於STAND MODE中使用，能將通常技CANCEL通常技作為連擊，而且每個角色也有自己的特定法則。此外，「STAND RUSH」亦能CANCEL往必殺技或SUPER COMBO，給予對手致命的攻擊，為遊戲中的軸心系統之一。

■每個角色不單止有自己的特定法則，而且也能CANCEL在必殺技或SUPER COMBO，造成強大的連續技攻擊





STAND RUSH專用法則
輕→中→重

系統解析

幽波紋（STAND）

《JO JO奇妙冒險》「第三部」和遊戲中的最大特徵，就是以「STAND」作為戰鬥的方式，而各種不同特殊能力的替身，相對就成為了戰鬥當中的必殺技技倆。遊戲系統共分為本體和STAND兩個軸心，他們一心同體，只要STAND受到攻擊，本體亦會同時受傷，所以利用操作同時控制本體和STAND，就成為遊戲中最大的賣點。此外，玩者能視乎戰況而改變戰鬥方式，自由地控制STAND的出現或隱藏，其中STAND發動時除了令本體追加專用COMBO「STAND RUSH」之外，更可以令本體的攻擊力提昇，而體力下方的STAND GAUGE就是表示角色發動STAND時的耐久力，同時也相等於《STREET FIGHTER ZERO 3》中GUARD POWER GAUGE，在發動幽波紋狀態受到對手攻擊或防禦對手攻擊時，STAND GAUGE能源便會下降，當STAND GAUGE量消耗殆盡後，角色就會進入防禦崩（GUARD CRUSH）的狀態，於一定時間內出現硬直和空隙。另一方面，在防禦崩後，STAND會立即消失，待STAND GAUGE完全回復（大約5秒）後，STAND MODE才可以再次發動。

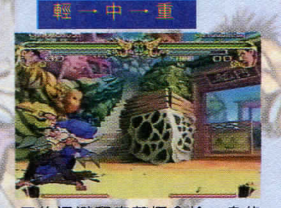
■STAND GAUGE量消耗殆盡後，角色就會進入防禦崩（GUARD CRUSH）狀態，於一定時間內出現硬直和空隙

STAND發動比較

STAND	ON	OFF
COMBO	能使用CHAIN COMBO「STAND RUSH」	輕攻擊連打不能
REACH	攻擊距離較遠	攻擊距離較短
GUARD	受對手攻擊或擋格對攻擊時STAND GAUGE下降	防禦對手STAND攻擊時體力GAUGE削減

轉入

CAPCOM對戰格鬥遊戲中的新系統「轉入」，能迴避對手攻擊的特殊動作，動作開始直至完結時會出現無敵狀態，存有被投擲的判定，而於動作完結後更會出現瞬間空隙，容易遭對手的連續技攻擊，但其最主要作用就是當STAND向對手發動攻擊時，竄往對手背後作為前後夾擊。


■集迴避和突擊概念於一身的系統「轉入」

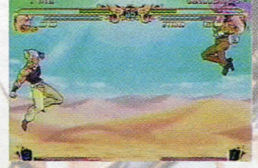
受身

「空中受身」是當自方受到對手攻擊吹飛至半空時，將倒地的情況解除迴避，回復狀態站立於地上，可是受身若太早成立，很容易就會再遭到對手的追擊，所以玩者除要掌握空中受身短暫的無敵時間迴避對手狙擊之外，受身後立即反擊亦成為遊戲中的重要技巧。另外受身時，玩者亦可以利用控桿作為改變受身的方向，情形就有如二段跳躍一樣，令到移動軌跡更加自由、更具變化。


■利用控桿作為改變受身的方向，成為有效的二段跳躍，自由操縱的移動軌跡

＊以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

DASH


■令玩者不能避戰的短距離移動系統「後方DASH」

DASH共分前方和後方兩種。前方DASH，突進力強、移動速度高，能向一定距離前衝，假若輸入前方以外的方向，便會解除硬直回復原來狀態。在前方DASH或停止硬直狀態前，能使用通常技或必殺技，但通常投技和防禦則在解除硬直前是不能成立，而前方DASH中持續輸入前方或斜下前方，能繼續保持DASH狀態，亦可先行輸入各種攻擊的指令，配合特殊動作「轉入」，能繞往對手背後作出其不意的攻擊。

相反後方DASH，移動距離和速度較低，而且不能作出各種攻擊，但是後方DASH發動時，持有一瞬無敵狀態，能迴避部份攻擊，不過也由於移動距離較短，所以不能作為拉遠相方距離之用。

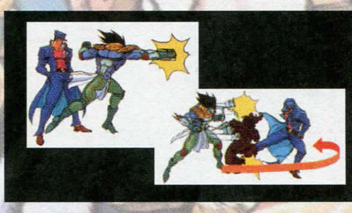
GUARD CANCEL

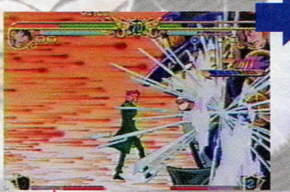
解除防禦硬直反擊的系統，主要作為擺脫對手攻擊之用。不過有一點要注意的是，在防禦對手連續性多段HIT效果的攻擊中，切勿胡亂以GUARD CANCEL反擊，因為遊戲中的GUARD CANCEL只是將防禦動作省略，並沒有無敵狀態，所以在面對收招較慢的攻擊時，GUARD CANCEL反擊的效用就愈大。

■利用STAND作為GUARD CANCEL反擊

TANDEM ATTACK

「TANDEM ATTACK」是一個能令玩者同時操縱本體和分身攻擊的原創系統。在TANDEM ATTACK發動時，本體和替身會進入靜止狀態，而此狀態中，玩者能自由輸入各種攻擊，其中所輸入的攻擊程式愈長，相對消耗STAND GAUGE量亦愈多，而當完成指令後，替身便會依照玩者所預先輸入的程式作出攻擊。




■在靜止狀態輸入各種攻擊


■完成後，STAND依照預先輸入的程式作出攻擊，而且也可以獨立操作本體，向對手作前後夾擊

ADVANCING GUARD

擺脫地上或空中連擊攻擊的封殺，一口氣將對手推開的系統。然而ADVANCING GUARD最大作用之處，莫過於令一些防禦後不能反擊，而且收招空隙極少的必殺技或SUPER COMBO，一下子成為反擊的大好機會，是為其中的軸心。


■「ADVANCING GUARD」能擺脫地上或空中連繫攻擊的封殺，一口氣將對手推開

基本角色介紹

空条承太郎（JOTARO）
STAND：星之白金STAR PLATINUM

故事中的主角，為不良少年一名，外表性格看似沈着冷靜，其實內心異常熾熱，為着命危的母親，不惜歷盡艱辛擊敗DIO。其中承太郎所持的「星之白金」是眾STAND中力量、速度和準繩度最高的一位。

STAND RUSH
I）→輕・→輕・中・中
II）→輕・→輕・中・↓重

必殺技	
（STAND）ORAORA	↓↘→＋攻擊掣連打
（STAND）MACH ORA	↓↙←＋攻擊掣（可連續輸入兩次）
STAR FINGER	→↓↘＋攻擊掣（隔開時發動）

SUPER COMBO	
PUTTSUN ORA	↓↘→＋兩個攻擊掣同按
STAR BREAKER	↓↙←＋兩個攻擊掣同按（隔開時發動）

JOSEPH JOESTAR
STAND：隱者之紫HERMIT PURLE

原作第二部的主角，亦是第三部主角空条承太郎的祖父，自少已懂得波紋的呼吸方法，為人輕佻。在女兒HOLY被幽波紋力量反噬後，與外孫承太郎踏上打倒DIO的征途。

STAND RUSH
I）輕・輕・中・重
II）輕・中・↓重

必殺技	
山吹色之波紋疾走 SUNLIGHT YELLOW OVER DRIVE	→↓↘＋攻擊掣
波紋之BEAT	控桿轉一個圈＋攻擊掣
策士之業	被攻擊時↓↙←＋攻擊掣（STAND攻擊技）
（本體）青綠波紋疾走 TURQUOISE BLUE	↓↘→＋攻擊掣
（STAND）PERMIT WEB	↓↘→＋攻擊（再按攻擊掣抓緊對手後，能輸入←＋攻擊掣連打作為追加攻擊）

SUPER COMBO	
師之教誨	↓↘→＋兩個攻擊掣同按
波紋疾走	控桿轉兩個圈＋攻擊掣

MUHAMMAD AVDOL
STAND：魔術師之赤MAGICIAN'S RED

以占卜為生的魔術師，STAND是能自由操縱火焰的魔術師之赤，富行動力，在眾人之中擔任着副領袖的地位。

STAND RUSH
I）輕・中・重
II）↓輕・↓中・↓重

特殊能力	
遠隔操作	兩個攻擊掣同按

必殺技	
CROSS FIRE HURRICANE	↓↘→＋攻擊掣
FIRE WALL	→↓↘＋攻擊掣
炎之探知機	↓↙←＋攻擊掣(按着攻擊掣為追踪對手)
FIRE EAGLE	空中↓↘→＋攻擊掣
地獄之業火	→↘↓↙←＋攻擊掣

SUPER COMBO	
NAPALM BOMB	↓↘→＋兩個攻擊掣同按
CROSS FIRE HURRICANE SPECIAL	↓↙←＋兩個攻擊掣同按

花京院典明（KAKYOIN）
STAND：法皇之綠HIEROPHANT GREEN

與家人往埃及旅行途中遇上DIO，DIO在其身上種下「肉之芽」，控制他襲擊承太郎等人，及後花京院敗於承太郎手上，承太郎將肉芽摘出救他一命，成為同伴的其中一人。

STAND RUSH
I）輕・中・重
II）↓輕・↓中・↓重

特殊能力	
遠隔操作	兩個攻擊掣同按

必殺技	
EMERALD SPLASH	↓↘→＋攻擊掣
TAIRAPPU SNAKE	→↘↓↙←＋攻擊掣（隔開時發動）
法皇之結界	↓↙←＋攻擊掣（按着攻擊掣為隱藏陷阱）

SUPER COMBO	
半徑 20M EMERALD SPLASH	↓↘→＋兩個攻擊掣同按（能以 STAND 的前後移動改變發射角度）
INDIA ARM	↓↙←＋兩個攻擊掣同按(能以控桿操縱ARM)

JEAN PIERRE POLNAREFF
STAND：銀之戰車 SILVER CHAROT

由於為妹報仇的心被DIO所利用，因而向承太郎等人襲擊，及後被MUHAMMAD AVDOL所擊敗，成為同伴之一，是個重騎士道精神的漢子。

STAND RUSH
I）↓輕．↓中．中
II）↓輕．↓中．↓重

特殊能力	
遠隔操作	兩個攻擊掣同按

必殺技	
MILLION SPIT	攻擊掣連打
RADARS	←儲→＋攻擊掣
SHOOTING STAR	↓儲↑＋攻擊掣（能按着掣儲勁）
（STAND）針串刺之刑	↓↙←＋攻擊掣（兩個以上攻擊掣同按為偽技）

SUPER COMBO	
ARMOR TAKE-OFF	↓↘→＋兩個攻擊掣同按
LAST SHOT	↓↙←＋兩個攻擊掣同按

IGGY　STAND：愚者 THE FOOL

由MUHAMMAD AVDOL所發掘的野狗帝王，取其名為「IGGY」，是隻智商極高的傢伙，擁有隨意變形的能力。

STAND RUSH
I）重．中．重
II）↓輕．↓中．↓重

特殊能力	
空中浮游	跳躍中控桿拉上要素方向

必殺技	
SAND CRUSH	←儲→＋攻擊掣
SAND ATTACK	↓儲↑＋攻擊掣
SAND CLUTCH	→↘↓↙←＋攻擊掣
SAND MAGIC	（右方長距離移動）→↓↘＋三個攻擊掣同按
	（右方短距離移動）→↓↘＋三個攻擊掣同按
	（左方長距離移動）←↓↙＋三個攻擊掣同按
	（左方短距離移動）←↓↙＋三個攻擊掣同按

SUPER COMBO	
BIG SAND WAVE	↓↘→＋兩個攻擊掣同按
SAND STORM	輕．輕．→．中．重

CHACA　STAND：ANUBIS 神

本體為500年前的刀鍛冶（刀匠），其能力就是控制握劍之人成為劍術的高手，也能透過物質攻擊敵人。

STAND RUSH
I）→輕．中．重．中
II）→輕．中．重．輕

特殊能力	
「覺悟！」	覺悟發動以後，防禦中按攻擊掣

必殺技	
（STAND）覺悟	↓↙←＋攻擊掣（學習攻擊）
（STAND）鬼連斬	↓↘→＋攻擊掣（可連續輸入三次）
（STAND）燕返	→↓↘＋攻擊掣

SUPER COMBO	
（本體）次元斬	↓↘→＋兩個攻擊掣同按
（STAND）血華斬	↓↘→＋兩個攻擊掣同按

STORY MODE 登場角色

在《JO JO奇妙冒險》遊戲中，主角空条承太郎的故事會以原著為依歸，根據原作劇情進行，而其他的角色均會發生與原作故事中不同的劇情，其中有着不同的NPC角色向玩者作出挑戰，令戰鬥更具代入感。

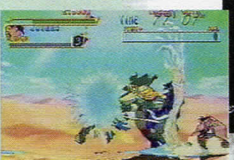


■在STORY MODE中，「死神13 DEATH THIRTHEEN」會於中途向玩者挑戰



N'DOUL　STAND：GEB 神

雙目失明的N'DOUL，本身並不能戰鬥，是以拐杖接觸地面，憑藉聲音來探測敵人的位置，然後再利用STAND向對手發動攻擊。





■NPC會以不同的方式向玩者作出挑戰，其中N'DOUL就是以動作關卡的形式進行

呪咒之 DEVO（D'BO）
STAND：惡魔 EBONY DEVIL

印第安呪術師DEVO，職業為殺手，擁有操縱人形作為攻擊的能力，而且對手愈是痛恨，其STAND的力量亦相對愈強。

STAND RUSH
I）輕．中．重
II）↓輕．↓中．↓重

必殺技	
PRIANHA DIVE	↓↘→＋攻擊掣
（STAND）PROPELLER CUTTER	↓↓＋攻擊掣連打
HOPPING HUNTER	↓↙←＋攻擊掣（STAND擊中對手後，能輸入↓＋攻擊掣連打作為追加攻擊）

SUPER COMBO	
JUNKY CARNIVAL	↓↘→＋兩個攻擊掣同按
BARREL ROLL CRUSHER	↓↙←＋兩個攻擊掣同按

MIDLER　STAND：女教皇 HIGH PRIESTRESS

能將STAND以外之東西，化成金屬、玻璃、塑膠等礦物，是遠隔操作型的幽波紋。

STAND RUSH
I）輕．中．重
II）↓輕．↓中．↓重

必殺技	
HARPOON SHOT	↓↘→＋攻擊掣
MOTOR HEAD	↓↙←＋攻擊掣

SUPER COMBO	
MEGA HARPOON STRIKE	↓↘→＋兩個攻擊掣同按
MOTOR SHOW	↓↙←＋兩個攻擊掣同按
DINNER TIME	→↓↘＋兩個攻擊掣同按

ALESSI　STAND：SETHAN 神

STAND是本體的影子，只要影子一經接觸對手，對手就會立即返老還童。此外，影子也有立體化的能力，能向對手作出攻擊。

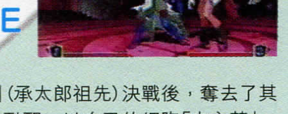
必殺技	
蜂之巣！	←↙↓↘→＋攻擊掣（按STAND掣為SCOPE CANCEL）
受死吧！	→↘↓↙←＋攻擊掣
（STAND）CASSAVA	兩個攻擊掣同按（按着掣為拉遠距離）

SUPER COMBO	
絕望！	↓↘→＋兩個攻擊掣同按
USHI USHI USHI！	↓↙←＋兩個攻擊掣同按．攻擊掣連打

※（本體）…本體狀態時使用、（STAND）…STAND MODE時使用

VANILLA ICE　STAND：CREAM

DIO的部下，曾為表忠心而自盡，後受DIO之血再次復活，成為「屍生人」。VANILLA ICE的STAND「CREAM」口內為異空間，只要被其吞噬，便可以消失於世界空間中自由移動。



DIO　STAND：世界 THE WORLD

與第一部主角「JONATHAN JOESTAR」（承太郎祖先）決戰後，奪去了其身體，匿藏於海中棺木之內。不久，DIO再次甦醒，以自己的細胞「肉之芽」，植入人的體內，操縱其精神和能力，襲擊一眾持有幽波紋能力的承太郎等人。



DIO的STAND「世界THE WORLD」持有比承太郎更高的力量、速度和準誠度，但是射程距離短。此外，「世界THE WORLD」最大的能力，就是令時間停頓，於停止的時間中自由活動。

情報揭示板

情報收集：光太郎、謎之隱藏人
TEXT BY：小健健

「STAR WARS」之業務用遊戲已經到港啦！！



由SEGA用MODEL 3底板來開發的射擊遊戲——《STAR WARS TRILOGY ACADE》，想不到這麼快在香港就已經有得玩囉。於全沙田最大的遊戲機中心內就可玩到，而每局就多謝你7塊錢。



基本上這遊戲的玩法十分簡單，玩者只要利用機身上的控制桿來控制畫面中內瞄準器，繼而發彈把敵人消滅。然而，遊戲內可包含了很多「STAR WARS」電影內的著名場面，好像擊毀死亡星、森林內的戰車追擊戰等等。而有些版面玩者可以有限度地改變前進的軌跡。(好像森林那版玩者就要用方向桿來避開障礙物)不過嘛，遊戲的難度也不低，因為玩者只有5格體力，即是中了5槍就會GAME OVER。而在場所見，很多玩者玩了兩三分鐘就GAME OVER了。WELL，有信心成為天行者的朋友，不妨去瞧瞧。



JO JO的冒險，已經開始！！

概念極為嶄新、以CP SYSTEM III為底板的2D格鬥遊戲——《JO JO奇妙之冒險》，已經到港了。而購入的遊戲機中心，就是尖沙咀甘★。而今期我們也有為此遊戲作介紹。不過嘛，由於這遊戲的替身系統十分新，玩者可能一時會不大明白其玩法，所以若果刨刨GAME書、做下功課才去投銅板的話，大可玩得更投入。(廣告)



《POWER STONE》&《GIGA WING》的LOCATION TEST

CAPCOM曾在AM SHOW披露過的兩隻業務用遊戲——《POWER STONE》及《GIGA WING》已於日本舉行過LOCATION TEST。即是說，日本有好一些玩者已體驗過這兩隻遊戲啦。



另一方面，由於《POWER STONE》不單是CAPCOM的第一隻以NAOMI為底板的遊戲，更是該底板第一隻ACTION格鬥遊戲。所以除了CAPCOM本身對這遊戲非常重視外，其他廠商也對它甚為注目。不過縱使這遊戲已舉行了LOCATION TEST，但在最新一期MICRO BASIC MAGAZINE的時間表中，它的推出日期還是未定的。



KONAMI又推出新的迷你遊戲啦！！



KONAMI的迷你遊戲《比西霸希》系列，在香港可說大受歡迎。然而，KONAMI又推出新的迷你遊戲啦，不過這可不是《比西霸希》系列的續篇，而是一個新TITLE，名為《GACHAGACHA CHAMP》。雖然大家都是玩迷你遊戲，但《比西霸希》系列就是用3個大按鈕來玩，而《GACHAGACHA CHAMP》就是用兩個方向桿來玩，而內裏的迷你遊戲就有20個之多！！看來這遊戲會吸引不少女孩子去玩哩。



AM3研首隻NAOMI遊戲是？？

以製作《電腦戰機VIRTUAL ON》系列而聞名的遊戲開發TEAM——SEGA AM3研，其首隻NAOMI遊戲是甚麼呢？原來就是《CRAZY TAXI》，是一隻DRIVING ACTION GAME來。玩者在遊戲內是一位的士司機，目的是要將乘客運往目的地。噢，說起來倒有點像那隻MODEL 3的電單車遊戲——《哈利麥達遜》啊。不過手頭上還未有這遊戲的畫片資料。而詳情請留意《遊戲誌》跟着下來的報道。(廢話)

於遊戲機中心內彈結他！！

最近在某些遊戲機中心內，出現了一台給玩者彈結他的遊戲，名為《GUOTAR FREAKS》。(而且真是有兩台模擬結他給你背上身啊)這機也是KONAMI的產品，而玩法也有點像《BEAT MANIA》，也是根據畫面中的橫線排列，再夾時間來按鍵。不過，《BEAT MANIA》就有5個鍵，而《GUOTAR FREAKS》就得3個，分別是紅、藍、綠三色。而最大的分別，玩《GUOTAR FREAKS》時光是按住顏色鍵是不能輸入的，要按住顏色鍵後，再按另一個輸入鍵才可以啊(就如彈真結他時的撥弦一樣)；看來，KONAMI十分看重關於音樂的業務用遊戲。此機預定於明年二月推出。



THE HOUSE OF THE DEAD 2已到港！！



首隻以NAOMI為機板的遊戲——《THE HOUSE OF THE DEAD 2》，已經進駐各大小遊戲機中心，每局平均都是5塊錢左右。唔，遊戲畫面漂亮了這個是必然的，這也可令我們進一步了解NAOMI底板的實力。

而遊戲的玩法基本上跟上集沒有大分別，都是要救平民、打喪屍。不過今集的分枝數量就比上集更多，而且那些平民就更難救。(一來他們跟喪屍的距離很近，二來他們很快就會比喪屍殺死~~)更可怕的是，有些喪屍是戴頭盔，用來保護其至命弱點。所以嘛，難度絕對是比上集更高。詳情可看今期我們的介紹啊。

續報！！新VERSION的《DANCE DANCE REVOLUTION》

到目前為止，香港還未玩到《DANCE DANCE REVOLUTION》。然而在日本方面，有一些遊戲機中心是會放置新VERSION的《DANCE DANCE REVOLUTION》。上期講過了點關於它的資料，今期再作補充。除了有2首新歌及隱藏模式追加外，若果你的分數夠高的話，你的名字就可以登上INTERNET中，於《DANCE DANCE REVOLUTION》中HOME PAGE的RANKING榜上啊。噢，十分威哩。希望香港快點有得玩就好了。其網址是：http://www.konami.co.jp/am/ddr/

遊戲機中心要求減收牌費

在市道不景氣的情況下，遊戲機中心在經營上所受到的衝擊也不低。很多開設了七八年的遊戲機中心也紛紛結業，而有些則以減價作招來。不過就這幾天所見，在一些遊戲機中心門外，就有要求政府減收牌照費的告示，用以減低他們的經濟壓力，過渡難關。而有些則要求可以延長營業時間至零晨2時，用以增加收入。(現在政府規定所有遊戲機中心都只可營業至零晨12時) WELL，希望遊戲機中心能過渡難關，不然我們這班機迷就可會少了玩業務用遊戲的機會。

齊在觀塘玩《POP 'N MUSIC》！！

KONAMI那隻走可愛路線的音樂節拍機——《POP 'N MUSIC》在日本已推出了，還以為香港的機迷無緣耍樂的時侯，卻聞說觀塘某間遊戲機中心已把它購入。這遊戲的特點是用9個鍵來輸入節拍，這麼的話難度會否比《BEAT MANIA》更高呢？有興趣的朋友不妨去瞧瞧。



日本有得玩《BEAT MANIA II DX》？

在今秋的AM SHOW中，KONAMI曾披露過一部名為《BEAT MANIA II DX》的遊戲。它最特別的地方，就是琴鍵是放在右邊，而「捽盤」就放在左邊，跟其他的《BEAT MANIA》剛好相反，而且琴鍵的數目也比較多，共有7個。傳聞説這機在日本進行LOCATION TEST。WELL，想過過手癮的機迷，莫非要飛過日本？

明年1月推出《餓狼傳說 WILD AMBITION》！

以HYPER NEO GEO 64為底板的3D格鬥遊戲——《餓狼傳説 WILD AMBITION》，原定於12月推出，現在會延遲至1月推出。據知，到時SNK會在港舉行PRIVATE SHOW披露這遊戲。一有詳細資料我們會為大家報道。



大家可在《戰鬥層面》打老虎了！！

ARIKA的最新格鬥遊戲——《FIGHTING LAYERS》很多遊戲機中心都已購入了，大約為4至5塊錢一局吧。然而，由於這遊戲跟《STREET FIGHTER EX》系列一樣，都是由ARIKA開發，又有SUPER CANCEL，所以也見到不少玩過《STREET FIGHTER EX》的玩者投銅板去試試。不過，雖説這遊戲的系統是建基於《STREET FIGHTER EX》系列上，但新加的概念也不少(如側移、相殺、用攻擊破壞飛行到具等)。如此說來，要把這遊戲玩得好，玩者要新學的東西也不少啊。



業務用遊戲龍虎榜

排行位置	遊戲	類型	生產商
1ST	FIGHTING LAYER	FIG	NAMCO
2ND	幕末浪漫第二幕 月華之劍士	FIG	SNK
3RD	CHAOS HEAT	ACT	TAITO
4TH	BEAT MANIA	ETC	KONAMI
5TH	SPIKE OUT	ACT	SEGA

以上資料由 VIRTUA ZONE 提供

業務用遊戲時間表

12月

遊戲名稱	開發商	類型	參考推出日
GUNBIRD 2	彩京	STG	發售中
FIGHTING LAYER	ARIKA	FIG	發售中
THE HOUSE OF THE DEAD 2	SEGA	STG	發售中
STAR WARS TRILOGY ARCADE	SEGA	STG	發售中
JO JO 奇妙冒險	CAPCOM	FIG	發售中
L.A. MANCHINEGUNS	SEGA	STG	12月中旬
RAYERISIS	TAITO	STG	12月中旬
DAYTONA USA 2 POWER EDITION	SEGA	RAC	12月
MAGICAL TRUCK ADVENTURE	SEGA	ACT	12月
NBA PLAY BY PLAY	KONAMI	SPT	12月21日
GACHA GACHA CHAMP	KONAMI	ETC	12月
SHOOTING MEDLEY	NAMCO	ETC	12月
FLIP SHOT	VISCO	ACT	12月

1月

遊戲名稱	開發商	類型	參考推出日
餓狼傳説 WILD AMBITION	SNK	FIG	1月
THRILL DRIVE	KONAMI	RAC	1月18日

推出日未定

遊戲名稱	開發商	類型
PILOT KIDS	彩京	STG
POWER STONE	CPACOM	FIG
ZOMBIE ZONE	SEGA	ACT
FLASH BEATS	SEGA	ETC
CRAZY TAXI	SEGA	RAC

(以上推出日以日本為準)

舊機經典遊戲

專欄專題

TEXT：戰略遊戲外道FUKUDA

機種：MD
製造商：SEGA
發售日：91年3月8日
遊戲類型：SLG
售價：6800日圓

巴哈姆戰記

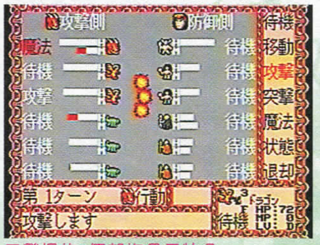
集結了戰術與戰略的幻想戰記



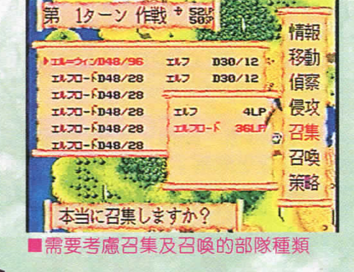
若說起題材為中世紀幻想式SLG，較出色的例如有《DRAGON FORCE》兩集和《MASTER OF MONSTER》系列等，不過各位又知不知道SEGA在1991年時曾經推出過名為《巴哈姆戰記》的SLG呢？不論作畫及遊戲性在那時來說它的質素確實相當高，現在便由筆者為大家介紹一下這遊戲吧！

充滿魅力的世界觀

《巴哈姆戰記》有點類似《DRAGON FORCE》，玩者可選擇以各有不同能力的8個部族來進行遊戲，當中包括有皇國後裔聖騎士、蠻力狂戰士、擅用弓箭的妖精和傳說魔王等，每部族可召集使用的部隊亦有不同，譬如聖戰士能叫來騎士與魔道士，而巨人族則只能召來巨人，這種能力特性上的差異對戰術部署有所影響。另一方面，玩者亦能在指定場所召喚其他部隊，例如在火山地帶便可召喚吐火獸和火精靈等，因此可將不同地點的戰士聚集在一起。



■登場的8個部族各具特色



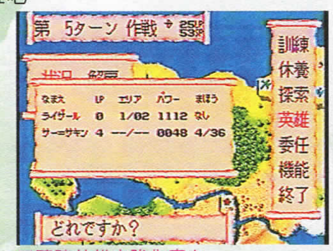
■需要考慮召集及召喚的部隊種類

系統優異之處

若純粹是部隊與部隊之間的戰鬥，玩者在戰略上的決策性並不會高，因此遊戲便設定了其他能影響戰況的因素。由第三回合起玩者便會得到一些策略指令，像能令河道凍結以便行動的「冰結」、令飛行部隊大受創傷的「大氣滅壞」和部隊自動進化的「部隊成長」等，利用它們可在侵攻對手或防禦時產生意想不到的效用。除此以外，4個人類種族均可到各處找尋擁有不同能力的英雄來，以聘請他們提升部隊的能力，當然亦需要繳付薪金給英雄吧。



■善用策略來暗算對手



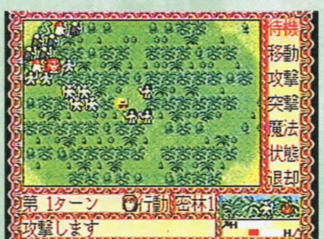
■聘請英雄來強化實力

多姿多彩的戰鬥

既然是正統派幻想式SLG，戰鬥始終是最重要的環節，《巴哈姆戰記》在此下了相當多的心思。玩者可在設定中選擇以簡單的平面方式或戰術需求較高的六角形棋盤方式來進行戰鬥，兩者分別在於簡易形式雙方每次最多只能派出6個部隊，相比起六角形棋盤形式較局限了部署性，同時欠缺了地形狀果等因素。不單如此，遊戲還有單打獨鬥用的決戰場面，其動作要素使玩起來更能投入，事實上也能免除突擊指令的過強性。



■真實形式的單對單決鬥



■六角形棋盤戰場，講求佈陣功夫

不同模式難度各異

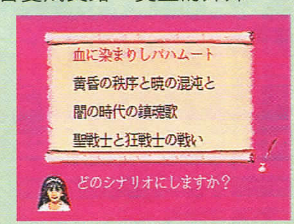
模式方面它共分為初中上3級，每級可使用的指令均為不同，基本上較簡易的初級是不可進行部隊召喚、同盟、策略和搜索英雄等，至於高級則固然可使用全部指令，另外玩者亦可選以4個不同劇本開始遊戲，分別在於每人的部隊配置數目。



■只有上級模式才可使用全部指令

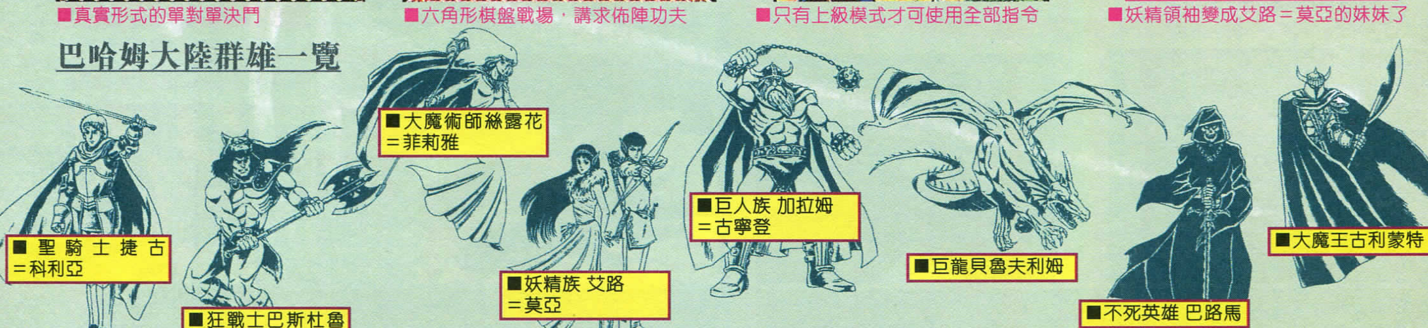
小小小秘技

不講不知，原來這遊戲也有幾個秘技的，除了聖騎士捷古專用難度甚高的真ENDING外，較特別的是使用隱藏人物艾路＝韋茵來進行遊戲，方法是在標題畫面按A掣2次以上後才按START進入，那妖精族領袖就會變成艾路＝莫亞的妹妹。



■妖精領袖變成艾路＝莫亞的妹妹了

巴哈姆大陸群雄一覽





TEXT：竹昇仔&新移民

竹昇仔&新移民：HELLO！EVERYBODY！今期又係我哋竹昇仔&新移民兩個同你哋介紹新美版呀，係咪好開心見到我哋呢？
新移民：係呀，今次介紹比你哋嘅美版GAME，同上期所介紹果啲一樣咁「正」！
竹昇仔：HAHAHA！冇錯，你哋要對我哋有信心，知冇？
新移民：喂，竹昇仔，唔好咁多口水好喎，QUICK QUICK同各位讀者介紹啦！
竹昇仔：OH，I'M SO SORRY！咁家即刻去馬！

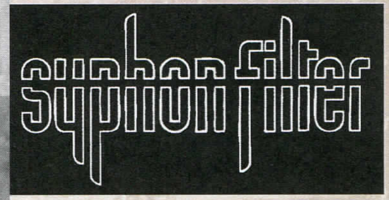


製造商：Ubi Soft Entertainment
發售日：1999年
機種：PlayStation／Nintendo 64
ACT／1P／MEM



新移民：第一隻要仲紹比大家嘅，就係GAME FAN CLUB總人數一共有超過2000000人嘅有名動作遊戲《RAYMAN 2——THE GREAT ESCAPE》喇！
竹昇仔：嘩，有冇咁犀利呀又？雖然96年出咗第一集，不過之後好似冇乜聲氣咁喎。
新移民：咩冇乜聲氣？呢一隻極受世界各地朋友歡迎嘅動作遊戲，除咗有超過二百萬位FANS加入左RAYMAN FAN CLUB之外，第一集仲囉咗好多個大獎同遊戲雜誌嘅好評添，好似《GAMEPAN》嘅MEGAWARD、《COMPUTER GAMES STRATEGY PLUS》嘅EDITOR'S CHOICE AWARD、《DIGITAL TURP TV》嘅BEST GRAPHICAL ADVENTURE、「1996 VIDEO GAME BUYER'S GUIDE」嘅BEST CHARACTER／BEST ANIMATION／BEST SOUNDTRACK等獎項，同埋《ELECTRONIC GAMING MONTHLY》既GAME OF THE MONTH、《ENTERTAINMENT WEEKLY》嘅A+榮譽等等。
竹昇仔：哦？！真係VERY勁喎。真實我都有玩第一集，不論角色同遊戲性都好「正」，特點係佢啲解謎難關，難得嚟又好有挑戰性，真係「既LOVE且HATE」！
新移民：......。其實早喺年幾前已經話會推出第二集㗎喇，不過佢「一PUSH再PUSH」(新移民諗：既LOVE且HATE丫拿)，到咗依家先至有圖片睇下同埋再落實喺99年出炸。
竹昇仔：吓？有圖片睇？睇下啲畫面係咪真係咁「正」？！
新移民：呀！仲有，隻GAME會係PS、N64、PC同期推出，如果你係RAYMAN嘅FANS，就要睇實喇！





竹昇仔：哩一隻3D動作遊戲，相信會有唔少人捧場囉！
新移民：點解？哩一隻GAME有乜咁特別？
竹昇仔：呵呵！哩隻3D動作GAME，最特別嘅係玩法極似與DUKE NUKEM差唔多，而且主角一身特務制服，任務係要潛入敵方嘅基地，好刺激下㗎！
新移民：咁遊戲入面多唔多武器可以用㗎？
竹昇仔：暫時所知嘅就有手槍同機關槍，所以仲未可以答到你，但係有一樣野可以肯定嘅，就係戲謝背境極之咁REAL，好似街道呀、秘密通道呀咁，玩果陣呀，真係好刺激㗎！
新移民：咁，咁幾時有得玩呀？我好心急想玩下呀~~~！
竹昇仔：大概下年1、2月左右啦，好快就出㗎喇。





製造商：989 Studios　發售日：1999年2月
機種：PlayStation
ACT／1P



竹昇仔：新移民，見你介紹咗隻「正」GAME，咁我就介紹多一隻嚟緊嘅大作比你啦！
新移民：哦？！係咩GAME嚟㗎？
竹昇仔：哩一隻GAME嘅主角喺一條生鬼有趣嘅蜥蝪，佢最鐘意就係扮鬼扮馬，好過癮㗎，而哩一隻仲係第三作添！
新移民：LET ME GUESS ！LET ME GUESS！你係咪講緊《GEX》呀？
竹昇仔：YOU ARE ABSOLUTELY RIGHT！今集嘅特色就係GEX佢可以有更多扮鬼扮馬既動作，好似騎鱷魚、騎馬扮西部牛仔咁。
新移民：吓？咁抵死？
竹昇仔：係呀，隻GAME已經宣告咗喺99年春季推出，鐘意得意嘢嘅朋友要留意喇！





製造商：CRYSTAL DYNSMICS　發售日：99年春
機種：PlayStation／Nintendo 64
ACT／1P

第二十九回 超級機械人大戰的世界

遊言戲語

by HAJIME少尉

《Final Operation》

在斯洛哥狂氣的舉動下，前DC根據地，小惑星亞古捷斯正向著地球飄去。如果任由它就此落下，勢必做成史無前例的大災難，而且毫無疑問地，已經深受打擊的生態環境將會破壞殆盡，地球上的生物從此滅絕，化成死寂世界！

可是事情卻非如想像中簡單，隆巴納隊一方面救出了受妹妹感動而陣前變節，窮追著伊狄安的異星人巴庫戈朗軍女將赫麗拉。另一方面，則要阻止以玲為生體單元再度復生的魔鬼高達(Devil Gundam)逃往地球。幸好在多蒙的拼死努力下，不但成功將所愛救出，更成功與玲使出絕技「石破LOVE LOVE天驚拳」將魔鬼高達徹底摧毀。

……積古斯(米利奧當)、杜魯斯先後犧牲，然而亞古捷斯仍突破一道又一道的防線向地球推進，加上還有斯洛哥的THE．O部隊與他的維路斯安在阻撓，地球正值危急存亡之秋……

「停止呀！斯洛哥！這樣做對你有何益處？！」

「嘿嘿…像你這樣的俗人怎麼會明白？」

「將這樣的東西投進地球令誰也不能居住，只會令你成為歷史上的大罪人而已！」

「我的名字能永遠存在於人們心目中，不是很好嗎？」

「甚麼？」

「對我憎恨……把我的名字深深刻進記憶中去吧！」

「這……就是你的所想？！」與此同時，嘉美尤給予了斯洛哥致命一擊！

「嘉美尤…危險呀！」「！！」

「嘿……不用擔心…這次我沒有把你帶到另一個世界的意思(註17)……

「畢竟…現在的我只是被操縱的傀儡罷了……」

從冥府中歸來的男子，與維路斯安再度在宿敵的手下永眠於茫茫星海中。然而儘管如此，隆巴納隊還是無法令亞古捷斯停下來！德雷格、翟比、西薩蘭，與及懷著憎恨、野心的執念而消逝的人，不但操縱著斯洛哥的分身，而且化成巨大邪惡靈力(オーラ)，欲藉亞古捷斯將地上的一切毀滅！

《在起始與終結之地……》

回說宇宙方面，隆巴納隊的各人決定盡最後努力，既無法令亞古捷斯停下來，各人只有將之完全破壞！然而在沒有伊狄之力的情況下，誰都明白這一切大概是徒然……

「為甚麼？在這重要時刻我們竟然幫不上忙……為甚麼伊狄安計沒有上升？可以用伊狄安劍的話，這樣的岩石……」葛斯麥在伊狄安上怒吼

「伊狄在疑惑著……」嘉拉露說

「伊狄在疑惑？是怎麼一回事？」

「我不知道……但是這孩子感覺到…伊狄…」

「不要在意，葛斯麥。不是說過伊狄是『善』力量的醒覺嗎？也許是，我們沒有這個資格吧？我們就用現有的力量去解決問題吧……」

雖然我們不斷重複著誤解、不幸的相逢、死鬥……但是在這不毛荒野上卻孕育出小小的希望……

雖然我們的力量非常有限，但是我們是不會坐以待斃的！

我們相信我們的未來！！

就連巴庫戈朗軍女將赫麗拉與她的多諾華．贊亦受打動。

「姊姊？」

「就當作報答之前的幫助吧……而且，保護母星的心，不管是巴庫戈朗還是地球人都是相同的。」

「將所有火力集中在亞古捷斯上！不止能量，把靈魂也灌注入去吧！」

「！」「嘉拉露？」「感覺到了…伊狄的意志……伊狄的心相信我們……」

伊狄安計閃耀出前所未見的光芒！



「去吧！伊狄安劍！！」

亞古捷斯在光芒中徐徐消失……

地球、隆巴納隊沒有任何損害……不過梭羅號、伊狄安與多諾華．贊卻再沒有出現……是伊狄之力引領他們回到他們原來的世界？

同一時間，在地球上的第二新東京市，NERV總部地下最深處……

「這就是人類的自我……為了野心、復仇與和平，混合著憎恨、痛苦與悲傷的存在……現在的人類是沒有未來的！」碇 源堂站立在拔走了朗基奴斯之槍封印，「外星人與地球人共同祖先」亞當(莉莉絲？！)面前



「所以便有人類補完計劃嗎？……碇司令……」

說這話的是加持「還有些說話未向妳說呢……葛城」

從地球方面送來第二新東京市NERV總部地下發生爆炸的消息……(註18)

一切都結束了！

隆巴納隊完成了他的歷史使命，光榮解散；安藤正樹、座間 翔與達巴＝瑪洛特等各人也回到了他們原來的地方；以奉行完全和平主義的莉莉娜為中心，人類進入另一個新時代……

後記

終於完結了！沒想到真的和原作一樣，得分成上下兩集，果然是《機戰》系列最複雜的一作呢！由於原作是多重分支，劇情又是如此鬆散，要概括成單一的故事還真不是一件易事，很多個人很喜歡，但是比較次要的情節都得在「篇幅有限」的情況下忍痛割愛(嗚嗚…東方不敗啊~~對不起了)而且故事的後半部份一開為三，也是叫少尉相當懊惱的地方，最後還是得以富士原昌幸先生的漫畫《TRUST YOU FOREVER》為藍本，寫下這篇拙作……雖然有很多不足的地方，但少尉還是希望大家能藉此多少領略到《機戰》系列的故事內容，不要單單沉醉在「一擊幾萬點」的數字遊戲上……

P.S.本欄並未結束！下期見！(^_^)

註17：原作電視版與《第三次》皆有出現的名場面，在斯洛哥的怨念下，嘉美尤的意識被帶到仇恨與悲傷的狹縫間……

註18：有關人類補完計劃與EVA的一切，就連原作也沒有確切交待，這些完全是遊戲原創的設定而已……

參考著作：

《超級機械人大戰F》完全攻略Guide
《超級機械人大戰F完結篇》完全攻略Guide
《超級機械人大戰F完結篇》PERFECT GUIDE BOOK
The History of Super Robot Wars
全Super Robot大戰大百科
全Super Robot大戰2大百科
全Super Robot大戰SERIES大百科
Super Robot大戰大圖鑑
SS用軟件《超級機械人大戰F》
SS用軟件《超級機械人大戰F完結編》
Super Robot大戰F完結篇COMIC

如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是raiden@gpm.hk.com

TEXT：(HATAYAMA TETSUYA)

それじゃ、にほんのはなしでも。

業界掃描 聖誕遊戲之戰誰勝誰負？

今期是在1998年內推出的最後一期《遊戲誌》，本來此欄也要應編輯部的要求，談論「1999年的展望」這個題目。但動手之後才發現，現在就說起這個話題實在太難，因為我還未想好今年底會如何，再遠的東西自然更看不到。倒不如把「1999」留給下期，先談一下「聖誕戰役」，即日本軟硬件市場在今年年底的趨勢吧(老總呀老總，原諒我吧)。

實際上在日本，從12月初起至１月初的一個月，就是一年中消費需求最大的黃金時期：月頭公司發獎金，月底有聖誕節，一過了年小孩就有壓歲錢……對遊戲界亦不例外，每年在這個時候，各硬件力量都帶着其強勁遊戲臨陣，展開一場激烈無比的龍爭虎鬥。PS在兩年前的此一戰役中突出而確立其領導地位，去年更以壓倒性勝利鞏固獨霸結構；可是今年的形勢好像有所不同，有新硬件DC首次出戰，擁有超級勁作的N64似有銷量劇增之勢，至於PS，也跑得沒有以前那麼快……。

進入安定期的PS

不如先把握一下日本硬件市場的現況吧。從統計中可以看到，今年10～11月份市場規模與去年大致相同，但這些統計又顯示，各硬件力量似乎都面對着與上年有所不同的新局面(下圖及表１)。

首先要看看PS，這兩年以來，她在市場上一直維持着「一枝獨秀」的地位，但今年10～11月的每週平均銷量，卻比上年同期減少了約三成，可見其普及速度已不如前，有減慢之勢出現。考慮到截止9月底，她的總上市量(日本國內)多達1315萬台，PS這部硬件的「成長期」似乎已過，而現在正要進入「成熟期」：在此階段的首要任務並非是「增加銷量」而是「令現有用家滿意」；對「一哥」硬件的她來說，那就是以壓倒其他機種的大地盤為背景，在軟件市場上保持較高比重而獲益的「安定期」。事實上，雖然PS的銷量比上年減了不少，但在此期間，她在軟件市場(包括手提機)上的每週平均市場佔有率(63.3%)卻比97年(53.8%)增加了近10個百分點。在宣傳方面，其電視廣告好像也變得以推廣軟件為主一般。

缺乏皇牌的N64

相信不少讀者都猜到，最近N64的銷量急劇增加，是由於11月21日發售的《薩爾達之傳說 時之笛》大受歡迎所致，這可謂是自《瑪利奧賽車64》以來的盛事。但翻過來想，也可以說在此兩年內N64陣營一直沒有能帶動硬件銷量大為增加的軟件出現，這決定了N64在日本硬件市場上的定位。

實際上，在有《薩爾達》發售前的7個星期(28/9～15/11)裏，N64的每週平均銷量為3875.9台，與上年同期(3860.6台：29/9/97～16/11/97)差不多。也就如上期本欄介紹過那般，N64軟件陣容的不足之處就在於太缺乏「皇牌之作」：雖然她向來擁有一些在沒有大作可推時，也能令軟硬件市場維持一定規模的「中等佳作」，但此類遊戲對硬件銷量的貢獻程度始終有限；更何況一直都沒有大作使硬件地盤大大發展，這些有力的配角們根本也無法發揮其效用。

不得不指出：《薩爾達》的確是一款名作，但如果想到對N64這部硬件應最熟悉的任天堂，為推出該遊戲而花了幾年，便可以了解到，為何軟件開發商不大支持N64吧。而既然沒有軟件界的大力支持，也不難想像N64銷量大增只屬一時性的。

出師不利的DC

至於DC，可以說，SEGA在PS硬件地盤的膨漲速度開始減慢，又距離其後繼機的出現仍有一定時間的這個時候就推出新硬件，是一種合理的選擇。但大家都知道，由於有如主機缺貨、軟件陣容欠佳、通信機能暫不能發揮等障礙出現，結果DC無法擁有很好的開始。令人感到遺憾的是，這些障礙並非是來自對抗陣營，而都是內在因素。DC在發售後頭三天的銷量為101,490台，而PS在這個星期裏則賣出超過其每週平均銷量(24,281.1台)的27,060台，DC的上市似乎對她並無構成威脅。

讓我作一次無奈的假設吧：如果DC主機的首批貨再多10萬台的話，SEGA硬件在此期間的市場佔有率便達40.2%，可與PS(42.0%)勢均力敵，這樣軟件界、零售界對DC的看法可能會有所改變，在傳媒界更響起「PS皇位難保？」等聲音，亦使非機迷(一般消費者)大大注目……這實在令人可惜，而SEGA當然最有切身感到吧？該公司於12月10日將已成為「大紅角色」的湯川英一專務降級至常務(降一級)。雖然這個人事變動似帶着很強的「對外宣傳」色彩，但不管怎樣，相信如果「障礙」還在所預料的範圍之內的話，SEGA也就不會使出這種「苦肉計」……。

《SONIC》廣告太「正統」？

在這種情況下，硬件市場要迎接一年中最旺最激烈的「聖誕戰役」了。大家認為今次大戰會有何結果呢？——先去看看過去兩年在此期間的市場總規模：原來僅在這一個月間，竟可賣出約90萬台主機！(表2)

對剛出道的DC來說，開頭的衝刺是非常重要的，也因為SCEI始終會推出新主機，所以她必須借此黃金機會將其地盤急劇擴大，成為「亂世英雄」。但其主機缺貨情況還是令人不安：SEGA已把其供貨目標，改成「今年內的供應量共達50萬台」，而照此目標，在「聖誕戰役」期間的上市量，最多也只會有35～40萬台左右。既然在此期間有90萬台左右的發展空間，那是否可以說，即使SEGA將其所有貨源賣盡，也無法爭取到市場的過半？再看將在此戰役中上市的軟件，機迷們好像對在《SONIC》之外的作品仍未抱有較大的期待(表3)一般。在此情況下，到底SEGA會為掀起「DC熱潮」而準備推出怎樣的一招呢？

我個人感到有點奇怪的是，SEGA對推廣其「唯一的」期待之作《SONIC》似乎並不大積極。不少讀者可能已聽過，任天堂在發售《薩爾達》之際，大力推出有如深田恭子、稻森泉、前田日明等「名人」分別登場的電視廣告而受到注目，也藉此表示要把《薩爾達》向「大眾」推廣的決心(該公司向來少有這種表現，難道任天堂也要變了！？)。而借《FAMI通》的

各硬件在今年10至11月的銷量

(萬台)

資料來源：《FAMI通》第516～523期

PS　N64　SS/DC

DC發售

5～11/10　12～18/10　19～25/10　26/10～1/11　2～8/11　9～15/11　16～22/11　23～29/11

說法，《SONIC》的電視廣告便屬於「並不追求標奇立異，而是要以遊戲畫面給人留下深刻印象的、手法較直接的一種」。我也看過其多種版本了，片段確實都以遊戲畫面為主，感到是一種「正統」方式的遊戲廣告。
——不過，每年年底的軟件廣告是以有種種「奇計」空群而出見稱的，在這種宣傳大戰中，屬於「正統」類的廣告能受注目自然並非易事。還記得SCEI曾經在通過各類電視廣告，成功提高公司及硬件形象的同時，又以其獨特的包裝推廣其勁作遊戲而廣受好評，真不知SEGA為何不這樣做……？

N64會是聖誕黑馬？

那任天堂又如何呢？實際上，如果《薩爾達》的暢銷能持續到聖誕期間的話，N64或有可能會成為在此戰役中的「黑馬」：就如在上面所述那般，《薩爾達》可算是在《瑪利奧賽車64》以來首次出現的「皇牌級」，能對硬件市場作出較大的貢獻；另外也會有如《MARIO PARTY》、《PIKACHU》等有力配角在此期間先後上市……因為今年N64遊戲陣容較強，硬件銷量也可能超過前年而突破20萬大關，甚或比得上DC！？任天堂對《薩爾達》信心十足，據說計劃其總上市量在年內可達100萬隻，這款名作會否繼續發揮作用，可左右DC陣營在此期間的成敗也說不定。

至於PS方面，從「期待之新作」中也可知，若只談「皇牌級」的話，便不能不指出今年比過去兩年大為遜色，但看來其豐富的「中等佳作」亦可彌補大作不足之憂；另外在名落孫山的新作中，也有如《古惑狼3》、《I.Q. FINAL》等大可吸引非機迷的作品；再考慮到其硬件地盤之大，就不難想像，這個聖誕PS在軟件市場上的佔有率也會超過五成以上。而對於其硬件銷量，已在前面講過，我們大概不能再次看到她展示出仿如去年那般的驚人表現。

說今年底的硬件市場，因為各陣營似乎都沒有絕對的有利條件，看來用家的購買力也會處於這幾年來最低的水準，故此可能會導致總需求略減。過去兩年，PS、SS及N64在此戰役上的硬件市場佔有率分別為6:2:2（96年）、8:1:1（97年），不知各位讀者對今年的「PS:DC:N64」有何看法？從上述的情況來看，我想大概會是「5:3:2」或「4:3:3」……你們說呢？如果DC能爭取到四成的話，雖然與SEGA本來的打算距離較遠，但還可為明年而打好基礎，也許又能使PS陣營緊張起來吧？

一招「傳聞」化強敵

最後又應編輯部的要求而談一番題外話：相信各位還記得吧，在有DC即將發售之際，有一家日本雜誌獨家介紹關於「PS2」的具體情報而大受業內人士及機迷的注目，當時也有人指出，SCEI為了針對DC，可能在今年內將作出正式宣佈……。

要說我對那個傳聞的看法？——實際上，如果看到其對手有躍進之兆，當時SONY方面也可能使出某種對策吧？但那時人們都已看到DC背後有幾個隱憂存在，而且PS手上還有如《FF Ⅷ》等勁作，按理而言，硬件開發商不可能在這種情況下發表新主機吧（但因為部分公司有時還會按「理外之理」而動，所以我們遊戲傳媒的，總要做好心理準備，以防萬一！？……可是又認為：說得抽象一點，SONY是否向來都不理會「理外之理」，故此才能做到「大眾化」？）。

我很贊同福井美行先生（遊戲廣告界權威人士），在第88期本欄上所披露的看法：

「目前SCEI最好莫如不動——就是說，以不推出任何對抗之計，以避免會令硬件之爭發展成社會話題。不應與DC正面交鋒，而應堅持觀望態度，只要留意SEGA方面的一舉一動就行……」

可能那個傳聞的真假、或「PS2」的推出時期，是部分機迷的關心所在；但目前我對這些話題的興趣不大：因為仍未能看到飾演「對手」的DC，有「對手」該有的表現；正如前述般，PS身上的不利因素也不多——我個人認為：在這種情況下談論「PS2」不知有多大意義，是否談得太早呢？

表1：各硬件在10至11月的銷量及每週平均銷量

年份	PS	N64	SS/DC	合計
1996 30/9~1/12	330,844 (36,760.4)	70,940 (7,882.2)	131,354 (14,594.9)	533,138
1997 29/9~30/11	314,482 (34,942.0)	42,482 (4,720.2)	59,942 (6,660.2)	416,904
1998 28/9~29/11	218,530 (24,281.1)	92,385 (10,265.0)	109,179 (12,131.0)	420,094

※單位：上為銷量、下為每週平均銷量。SS/DC的98年最後一週為DC、其他均為SS。
※資料來源：《FAMI通》（第415-523期）。

表2：各硬件在過去兩年「聖誕戰役」中的銷量及市場佔有率

年份	PS	N64	SS	合計
1996 2/12~5/1/97	540,298 (58.3%)	191,019 (20.6%)	195,672 (21.1%)	926,989
1997 1/12~4/1/98	711,775 (80.3%)	98,350 (11.1%)	76,395 (8.6%)	886,520

※單位：上為銷量（台）、下為市場佔有率。
※資料來源：《FAMI通》（第421-424、473-476期）。

表3：「期待之新作Top30」上的新作遊戲
（《FAMI通》第520-523期讀者投票）

排名	機種	遊戲名稱	排名	機種	遊戲名稱
(3)	N64	薩爾達之傳説 時之笛	(17)	PS	BEATMANIA APPEND 3rd Mix
(4)	DC	SONIC ADVENTURE	(17)	PS	幻想水滸傳 II
(5)	DC	Virtua Fighter 3tb	(19)	PS	POPOLOGUE
(6)	PS	EHRGEIZ	(20)	PS	CHOCOBO不思議迷宮 2
(6)	PS	少年街霸 3	(26)	PS	THOUSAND ARMS
(10)	PS	TALES OF PHANTASIA	(26)	PS	之夜特別篇
(11)	PS	R4 -RIDGE RACER TYPE4-	(27)	PS	超級機械人大戰 F
(15)	N64	PIKACHU 你好嗎？	(28)	PS	EXODUS GUILTY
(16)	PS	鍊金術士 2			

※在最近4期《FAMI通》的「期待之新作Top30」上有名的新作遊戲（只限於在98年內發售的作品），排名便採用在最高一次時的。

但至於那個傳聞本身，有一點可以指出：從結果來看，該傳聞為PS陣營起到了一定的宣傳作用。具體來說：它對等待着DC上市（無論期待與否）的遊戲界及用家潑點冷水；而且，因為這個情報也不是正式發表，被它吸引的自然以遊戲傳媒為主，所以只能成為在業界與機迷間的話題，也不會讓非機迷知道（再說，首次報道該情報的雜誌是只供訂購，沒有零售的）。如果該傳聞由大眾性報章介紹甚或廠商有正式發表的話，傳媒界自然不會不理之；而非機迷也聽到的話，可能對PS軟硬件的銷量有所影響。

——我當然不知道其實為何有這樣的傳聞流出來，但從其效果看來，這實在算是夠絕的一招了。



PLAYER'S GAME CHAT

新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓 FAX：2507-5175 EMAIL：cineaste@glink.net.hk

GPM 銷售榜

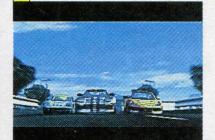
店舖提供最新資料！！

1st 薩爾達傳說～時之洋笛～



N64／RPG
■NINTENDO
11月21日發售
6800日圓

2nd R4-RIDGE RACER TYPE 4-



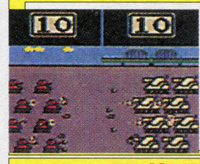
PlayStation／RAC
■NAMCO
12月3日發售
328港圓（特別版452港圓）

3th 超級機械人大戰 F



PlayStation／SLG
■BANPRESTO
12月10日發售
6800日圓

4th GAME BOY WARS 2



GAMEBOY／SLG
■HUDSON
11月20日發售
4200日圓

5th 玉繭物語



PlayStation／RPG
■元氣
12月3日發售
328港圓

6th POPOROGUE

PlayStation／RPG
■SCEI 11月26日發售 5800日圓

7th VIRTUA FIGHTER 3tb

DC／FIG
■SEGA 11月27日發售 5800日圓

8th POCKET MONSTER PICACHU

GAMEBOY／RPG
■任天堂 9月12日發售 3000日圓

9th R-TYPE Δ

PlayStation／STG
■IREM 11月19日發售 328港圓

10th 歐亞列車殺人事件

PlayStation／AVG
■ENIX 11月26日發售 6800日圓

HYPER 有腦遊戲榜

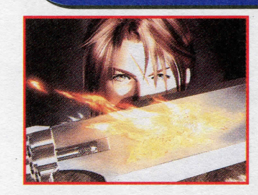






1st	薩爾達傳說～時之洋笛～	NINTENDO	79票
2nd	R-TYPE Δ	IREM	65票
3rd	歐亞列車殺人事件	ENIX	61票
4th	POPOROGUE	SCEI	57票
5th	VIRTUA FIGHTER 3tb	SEGA	56票
6th	凝望騎士 R 大冒險編	KONAMI	52票
7th	1 ON 1	JORUDAN	43票
8th	實況足球 3～FINAL EDITION～	KONAMI	39票
9th	Liberogrande	NAMCO	34票
10th	Edous Guilty	IMADIO	22票

你最期待的家庭遊戲



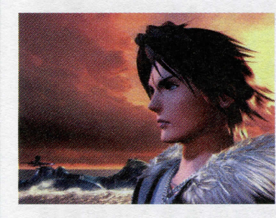




1st	(PS)	FINAL FANTASY VIII	82票	SQUARE
2nd	(SS)	拳皇 '98	76票	SNK
3rd	(SS)	FRIENDS～青春之光輝～	63票	NEC INTERCHANNEL
4th	(PS)	櫻大戰系列	60票	SEGA
5th	(PS)	DRAGON QUEST VII	58票	ENIX
6th	(N64)	ORGE BATTLE 3	55票	QUEST
7th	(PS)	街霸 III 2nd Impact	51票	CAPCOM
8th	(N64)	火焰之紋章 64	47票	任天堂
9th	(PS)	超級機械人大戰 F 完結編	42票	BANPRESTO
10th	(PS)	STREET FIGHTER ZERO 3	37票	CAPCOM

日本雜誌《The PlayStation》12月25日號，讀者期待榜

統計日期截至12月15日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	FINAL FANTASY VIII	SQUARE
2	2	DRAGON QUEST VII	ENIX
3	4	TALES OF PHANTASIA	NAMCO
4	6	R4-RIDGE RACER TYPE4-	NAMCO
5	3	EHRGEIZ	SQUARE









新城997 有腦事件簿

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第88期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS) 抽獎得獎名單

SONIC ADVENTURE VIDEO TAPE 1名
梁霞娟 E567 ××× (A)
CROC 大貼紙 4名
蔡寶偉 Z168 ××× (1)
AU VENUS PUI SHAN K810 ××× (9)
LAW KIN PUI V005 ××× (1)
何家輝 Z174 ××× (1)
CAPCOM 98' GAME 海報 5名
何浩威 V061 ××× (8)
黎英輝 Z516 ××× (4)
嚴啟峰 Z440 ××× (4)
瞿慧芳 P054 ××× (2)
KWAN KAI YIP Z023 ××× (4)
《TOKI TOKI PRETTY LEAGUE》海報 4名
LIU CHIU MING V052 ××× (4)
王子堅 Z332 ××× (2)
CHUNG KA LOK Z627 ××× (1)
黃頌恩 Z195 ××× (3)
REAL ROBOT FINAL ATTACK 2名
郭子樂 Z781 ×××
LUI LING SIU P005 ××× (6)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

讀者意見板

MAK CHI HANG

:「我覺得《Winning Eleven 3 Final Edition》好正，又有得笠籠和有香蕉球。」

鄧俊傑

:「很希望《ARMORED CORE MASTER OF ARENA》能有一個可供兩名玩者一起進行一個Mission的故事模式就好了！」

卓敏華

:「最好在GPM內有遊戲美少女和美少年的一頁，用來介紹一些新或舊Games的美少男女啊！」

羅美玲

:「希望可在GPM有個舊Game專頁，介紹一些好玩的PS或SS舊Game。」

梁成昆

:「《武戲》內的指令投很厲害和動作很有趣。」

今期獎品

攻殼機動隊 Ghost in the shell 海報 5名
《VIRTUA FIGHTER 3tb》海報 2名
《PenPen Trilcelon》海報 3名
《Street Fighter Zero 3》海報 5名
《雙界儀》Trading Card 1名

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

HYPER有腦遊戲榜參加表格 (GAME PLAYERS)

截止投票日期：12月31日

姓名：____________________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：____________ 聯絡電話：____________

地址：______________________________________

____

電郵地址：(如適用)____________________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

你最期待的三款家庭遊戲(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)

遊戲名稱：____________ ____________

____

遊戲生產商：____________ ____________

____

讀者意見板 可填寫有關任何遊戲之意見

____

____

____

____

本周遊戲提名(截至12月16日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

HYPER有腦遊戲榜

□1.The Family Restaurant	□17.超級機械人大戰F
□2.前進吧！海盜	□18.PITFALL 3D
□3.大戰略MASTER COMBAT	□19.學校創作室2
□4.STREET FIGHTER COLLECTION 2	□20.TSUMU
□5.玉繭物語	□21.悠久幻想曲ensemble
□6.Dance! Dance! Dance!	□22.WINNING POST 3 PROGRAM '98
□7.HARD EDGE	□23.續初戀物語～修學旅行
□8.太空侵略者2000	□24.琉璃色之雪
□9.SOUND NOVEL EPISODE 2鐮鼬之夜特別編	□25.NOeL 3
□10.哥斯拉：TRADING BATTLE	□26.MY FAIR LADY～VIRTUAL麻雀II
□11.R4-RIDGE RACER TYPE 4	□27.FIGHTING CUP
□12.久遠之絆	□28.叮噹2大雄與光之神殿
□13.ZIGZAG BALL	□29.比卡超你好嗎？
□14.WONDER TREK	□30.GETTER LOVE!!～戀愛隊體遊戲
□15.佐久馬式人生遊戲	□31.BANJO與KAZOOIE的大冒險
□16.BOMBERMAN	□32.其他：____________

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

新GAME時間表

PlayStation

拾貳月

23日	■100萬日圓問答獵人	富士通電腦系統	5800日圓	ETC
	TOWER DREAM 2	ACCELER	5800日圓	SLG
	EVE The Lost One	IMADIO	7800日圓	AVG
	STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM	5800日圓	FIG
	加油伍右衛門 來吧戀愛!綾繁一家之黑影	KONAMI	5800日圓	ACT
	BEAT MANIA APPEND 3rd Mix	KONAMI	2800日圓	ETC
	實況 POWERFUL 棒球 '98 決定版	KONAMI	4800日圓	SPT
	陸行鳥不思議迷宮 2	SQUARE	6800日圓	RPG
	2999年之遊戲小子	SCE	2000日圓	ETC
	I.Q. FINAL	SCE	4800日圓	PUZ
	超喜歡電車	TOMY	7800日圓	SLG
	TALES OF PHANTASIA	NAMCO	5800日圓	RPG
	桃太郎傳説	HUDSON	5800日圓	RPG
	SILENT MOBIUS ~幻影之墮天使~	BANDAI VISUAL	6800日圓	SLG
	CIVILIZATION	HUMAN	5800日圓	SLG
	MISANA FALSE	HUMAN	5800日圓	AVG

玖玖年

今冬發售	To Heart	AQUA	價格未定	AVG
	黑眼睛之羅亞 ~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	邂逅相愛	SME	5800日圓	SLG
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	5800日圓	SLG
	MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
88年1月7日	頭文字D	講談社	5800日(預定)	RAC
	超級英雄作戰	BANPRESTO	6800日圓	RPG
	TNT (The Next TETRIS)	BPS	4800日圓	PUZ
1月14日	■BATTLE ATHLETICS 大運動會 GTO	INCREMENT P	5800日圓	RAC
	■成為魔法使的方法	TGL	6800日圓	ARPG
	■MASIYA BEST LANGRISSER I & II	MASIYA	2800日圓	SLG
	■封神領域 Eretzvaju	yuKE'S	5800日圓	ACT
	■BASS LANDING	ASCII	價格未定	SLG
	■BASS LANDING (連釣魚手擊版)	ASCII	9990日圓	SLG
	■CINEMA 英會話系列 Vol.1 不要去天國,爸爸"	SUCCESS	6800日圓	ETC
	DEEP FREEZE	SAMMY	5800日圓	AVG
	做吧! GAME CENTRE	翔冰社	5800日圓	SLG
	SAKADIA	SCE	5800日圓	RPG
1月21日	■SNOW BOARD KIDS PLUS	ALTUS	5800日圓	SPT
	■快刀亂麻 雅	IMADIO	5800日圓	ACT
	■快刀亂麻 雅 (限定版)	IMADIO	7800日圓	ACT
	ANGELIQUE SPECIAL(KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SLG
	水滸傳 天命之誓	KOEI	2800日圓	SLG
	BATTLE 昆虫傳	JALECO	5800日圓	ACT
	美少女夢工場 GO!GO!公主	NINELIVES	5800日圓	SLG
1月28日	■SOUND NOVEL EPISODE3 街~命運的交匯點	TUNE SOFT	5800日圓	AVG
	■Palor! PRO 5 彈珠賓機模擬遊戲	日本 TELNET	5200日圓	SLG
	■北電子 VIRTUA PACHINSLOT	MAP JAPAN	6800日圓	TAB
	■LANGRISSER IV & V FINAL EDITION	MASIYA	6800日圓	SLG
	GUGU TROPS	ENIX	5800日圓	SLG
	神氣十足組 3 ~感覺 BETTER~	講談社	4300日圓	PUZ
	CLICK MEDIC	SME	5800日圓	TAB
	小角色遊戲 銀河英雄傳説 ~GO GO CASINO	德間書店	4800日圓	TAB
	BLOODY ROAR 2	HUSON	5800日圓	FIG
	PACHINSLOT 帝王	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
	REFRAIN LOVE2	RIVER HILL SOFT	6800日圓	AVG
1月中旬	■真髓・圍棋仙人	J・WING	8900日圓	TAB
1月下旬	釣道~溪流•湖編~	OZ CLUB	5800日圓	SLG
	水族館 PROJECT	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	DIGIMON WORLD	BANDAI	5800日圓	SLG
	貓侍	HUMAN	5900日圓	AVG
1月	■MAVI BABY STORY	POLOS	4800日圓	SLG
	TRUE LOVE STORY 2	ASCII	6800日圓	SLG
	BACKGAMMON	ALTRON	5800日圓	TAB
	遊戲軟件創作室	IMAGINEER	5800日圓	SLG
	DUKE NUKEM	KING RECORD	5800日圓	ACT
	BUBBLE GUN KID	TAKARA	5800日圓	STG
	日本職業麻雀聯盟承認 徹萬系列 手解麻雀 入門編	NAXAT	4800日圓	TAB
	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	SRPG
	去吧 FLY FISHING	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
2月4日	祇園花~金沢文子篇~	日本物產	5800日圓	AVG
	學園戰隊 SOL BLAST	CHARAVAN INTERACTIVE	5800日圓	AVG
	ANGELIQUE 天空之鎮魂歌	KOEI	7800日圓	SLG
	ANGELIQUE 天空之鎮魂歌 PREMIUM BOX	KOEI	9800日圓	SLG
	維新之嵐 幕末志士傳	KOEI	7800日圓	SLG
	CYBER 大戰略~出擊!春風戰隊~	SYSTEM SOFT	6800日圓	SLG
11日	■Parlor! PRO6 彈珠賓機 SIMULATION	日本 TELNET	5200日圓	SLG
	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	5800日圓	不詳
	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	價格未定	RPG
18日	■感應少年 EIJI	講談社	5800日圓	AVG
	魔女們之睡眠-復活祭-	PACK IN SOFT	3800日圓	AVG
	BIKU BIKU 仙太郎~方塊餐~(暫稱)	講談社	4800日圓	PUZ
	超戰鬥球技	HECT	5800日圓	SPT
	★信長之野望 武將風雲錄	KOEI	5800日圓	SLG
25日	■SOUND NOVEL EPISODE 1 弟切草 蘇生篇	TUNE SOFT	4800日圓	AVG
	■DREAM CIRCUS	TGL	價格未定	RAC
	■MAGICALDROPS 3	DATAEAST	5800日圓	PUZ
	■THE AIRS	PACK IN SOFT	5800日圓	不詳
	■WORLD NEVERLAND 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	★成吉思汗 蒼狼與白鹿 IV	KOEI	7800日圓	SLG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	女忍者捕物帖	GMF	5800日圓	ACT
	後夜祭	翔泳社	價格未定	AVG
	立體忍者活劇 天誅 忍凱旋	SME	4800日圓	ACT
	怪物農場 2	TECMO	5800日圓	SLG
	★黑闇吹拂之夏~帝都物語再臨~	BIG FACTORY	5800日圓	AVG
2月下旬	★19時03分-上野發夜光列車-	VISIT	5800日圓	AVG
2月	OASIS ROAD	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	空母戰記	UNBALANCE	價格未定	不詳
	天下統一	UNBALANCE	5800日圓	SLG
	TRICLY SLIDERS	CAPCOM	5800日圓	SPT
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	CARDUEL SPEICAL	GAPS	5800日圓	RAC
	POP'N MUSIC	KONAMI	未定	ACT
	CINEMA 英會話 Vol.2 INTERCEPTER	SUCCESS	6800日圓	ETC
	OPTION TURING CAR BATTLE 2	JALECO	價格未定	RAC
	POCKET MUU MUU(POCKET STATION 專用 CD-ROM)	SCE	價格未定	ETC
	COMBAT CHORO Q	TAKARA	5800日圓	RAC
	小基洛的 PRINT CLUB 大作戰	TOMY	5800日圓	不詳
	火魅子傳 戀解	博報堂	5800日圓	SLG
	Pi 與 Mail	HUDSON	2800日圓	ETC
	宇宙戰艦大和號 (暫稱)	BANDAI	6800日圓	不詳
	小魔女大作戰	BANDAI	6800日圓	STG
	指揮德國空軍	VICTOR SOFT	5800日圓	STG
	建設機械 SIMULATOR 充滿 KENKI	富士通電腦系統	價格未定	SLG
	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	FROM SOFTWARE	5800日圓	ACT
3月	TOMB RAIDER 3	ENIX	價格未定	ACT
	SONATA	TEEN AND E SOFT	6800日圓	不詳
	ATHENA--Awakening From The Ordinary Life~	SNK	價格未定	AVG
	■電車 GO!2	TAITO	5800日圓	SLG
	■電車 GO!2 SPECIAL GIFT PACK	TAITO	5800日圓	SLG
	■女神傳生 惡魔召喚師	ALTUS	價格未定	RPG
	RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~	WARP SYSTEM	價格未定	不詳
	ARMED FIGHTER	BANPRESTO	5800日圓	不詳
	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	1970 年代風機械人動畫 P-X 俠	AROMA	價格未定	STG
	搖滾都市 OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	CINEMA 英會話 Vol.3 嵐之丘	SUCCESS	6800日圓	ETC
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	小巨人 MICROMAN	TAKARA	5800日圓	不詳
	目標!名門棒球部	DUST	5800日圓	SPT
	N GAUGE WORLD TRAIN SIMULATOR	東芝 EMI	5800日圓	SLG
	CAPTAIN LOVE	東芝 EMI	6800日圓	不詳
	TURNING POINT	NAXAT	5800日圓	不詳
	Cybernetic EMPIRE	日本 TELNET	價格未定	不詳
	新世紀 GPX 高智能方程式 (暫稱)	VAP	5800日圓	RAC
	超時空要塞 MARCOSS 可有記起愛	BANDAI VISUAL	6800日圓	STG
	超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	全日本摔角~王者之魂~	HUMAN	價格未定	SPG
	VIRUS THE BATTLE FIELD	POLYGRAM	4800日圓	不詳
	NICE 物語	每日 COMMUNICATION	5800日圓	AVG
	★職業麻雀「兵」2	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
4月1日	ELLEN	VISCO	5800日圓	SLG
4月上旬	THE NOVELS	VISIT	價格未定	AVG
4月	■NBA Live 99	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	SPT
	■MOTO KIDS	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	將棋幼稚園	AFFECT	5800日圓	TAB
	CINEMA 英會話 Vol.4 BOYS LIVE	SUCCESS	6800日圓	ETC
	店 DE 店主	TECNO SOFT	價格未定	SLG
5月	CINEMA 英會話 Vol.5 ZOMBIE	SUCCESS	6800日圓	ETC
	驚天危機!	德間書店	5800日圓	AAVG
6月	CINEMA 英會話 Vol.6 愛之果	SUCCESS	6800日圓	ETC
	PRESSURE ZONE	TAKI 工房	價格未定	ACT
7月	DINO BREEDER another progress	J・WING	5800日圓	SLG
8月下旬	閉鎖病院(暫題)	VISIT	價格未定	不詳

玖玖年春

99年春	■POP'N TANKS	ENIX	價格未定	ACT
	■PRUMUI PRUMUI	CULTURE PUBLISHERS	5800日圓	ARPG
	■DANCING BLADE 任性桃天使!~tears of EDEN~	KONAMI	價格未定	AVG
	■NBA POWER DUNKERS 4	KONAMI	價格未定	SPT
	■JERSEY DEVIL 之大冒險	KONAMI	價格未定	ACT
	■打麻雀!	KONAMI	價格未定	TAB
	■THE BISTRO	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	■子育 QUIZ MY ANGLE	NAMCO	價格未定	ETC
	TANK SIMULATOR (暫稱)	ASCII	價格未定	SLG
	UFO	ASCII	價格未定	不詳
	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	6800日圓	RPG
	GALERIANS	ASCII	價格未定	ACT
	悠久之伊甸	ASCII	價格未定	AVG
	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	~幕末浪漫~月華之劍士	SNK	5800日圓	FIG
	SHALE BLAKER	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	MONSTER COLLECTION (暫名)	角川書店	價格未定	不詳
	BURGER BURGER 2 (暫稱)	GAPS	5800日圓	SLG
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	BOYS BE....2nd Season	講談社	5800日圓	AVG
	心緒不寧之預感 (暫稱)	講談社	價格未定	AVG
	SILENT HILL	KONAMI	價格未定	SLG
	想見你......your smiles in my heart	KONAMI	價格未定	AVG
	GRINT GRITTER	KONAMI	價格未定	TAB
	心跳回憶劇場系列 Vol.3(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	MELTYLANCER The 3rd Planet (暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	WUN WUN DIARY (暫名)	KONAMI	價格未定	不詳
	邪藩 (暫名)	KONAMI	價格未定	不詳
	聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	價格未定	AVG
	SEA BASS 1-2-3 (暫稱)	JALECO	價格未定	SPT
	SAGA FRONTIER 2	SQUARE	價格未定	RPG
	陸行鳥比賽	SQUARE	價格未定	RAC
	CAPA (暫稱)	SCE	價格未定	不詳
	往哪裡也在一起	SCE	價格未定	不詳
	POCKET DUNGEON(POCKET STATION 專用 CD-ROM)	SCE	2800日圓	RPG
	給有一天會重遇的未來	SME	價格未定	不詳
	PINOCHIA 之造夢	TAKARA	5800日圓	不詳
	裝甲騎兵 2 (暫稱)	TAKARA	5800日圓	不詳
	勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER	TAKARA	6800日圓	SLG
	FARLAND SAGA 時之道標	TGL	價格未定	SLG
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	價格未定	SLG
	DRAGON BUYER	NAMCO	價格未定	不詳
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	SPT
	人鳥流	日本 SYSTEM	價格未定	不詳
	LEADING JOCKEY' 99	HARVEST ONE	價格未定	SLG
	BASS RISE (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	百萬馬王	BANDAI	6800日圓	SLG
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	FISHERS ROAD (暫稱)	BBS	5800日圓	SLG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
	CLUDCEPT for PlayStation	MEDIA FACTORY	價格未定	不詳
	有限會社 地球防衛隊	MEDIA LINK	價格未定	不詳
	DEVICEREIGN	MEDIA WORKS	5800日圓	不詳
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
	★JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	★往光輝的季節去	KID	價格未定	AVG
	★Racing Lagon	SQUARE	價格未定	RPG
	★BLACKJACK VS 松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB

玖玖年夏

99年夏	海底人的休息日 2 (暫稱)	ARTDING	價格未定	不詳
	瑪利亞 2~受胎告知之謎~	AXELA	價格未定	AVG
	LITTLE LOVERS	NTT 出版	6800日圓	AVG
	機動警察 THE GAME (暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	REMOTE CONTROL DANDY~戰鬥(株)ROBOT 警備隊 (暫稱)	HUMAN	價格未定	ACT

玖玖年

99年秋	星神 沈沒的蒼之大地 (暫稱)	MAX FIVE	價格未定	SLG
99年	Knights of GENESIS	escot	價格未定	SRPG
	PIXY GARDEN	escot	價格未定	SLG
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	實戰彈珠必勝法!2 (暫稱)	SAMMY	價格未定	ETC
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	LOVE GAME'S plus (暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子 (暫名)	Tears	價格未定	ACT
	GALLOP RACER 3	TECMO	價格未定	RAC
	STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG
	ACE COMBAT 3	NAMCO	價格未定	STG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	PAMUTAUN	每日 COMMUNICATION	4800日圓	不詳
	★逮捕令	PLONEER LDC	價格未定	AVG

發售未定

發售日未定	■RING RISE	ASCII	5800日圓	ACT
	■魔導靈士 修安	ASCII	6800日圓	不詳

SATURN

拾貳月

23日	6 Inch MY DARING	KID	5800日圓	AVG
	Girl Doll Toy	GUST	6800日圓	AVG
	LANGRISSER TRIBUTE	MASIYA	9800日圓	SLG
	櫻大戰 帝擊 GRAPH	SEGA	4800日圓	ETC
今冬發售	FRIENDS~青春的光輝~(擴張 RAM 帶專用)	NEC INTER CHANNEL	7200日圓	SLG

玖玖年

1月14日	鬥龍傳説 ERAN DOLL	KAMATER AN	5800日圓	FIG
1月	ROCKMAN 8 (SATURN COLLECTION)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROOM MATE W	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
2月4日	創造職業球會 (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	SLG
99年2月	悠久幻想曲 ensemble vol.2	MEDIAWORKS	3800日圓	AVG
3月	■職業麻雀指南	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	由 KISS 開始……	KID	價格未定	AVG
99年春	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	■D & D COLLECTION	CAPCOM	價格未定	ACT
	心跳回憶劇場系列 VOL.3 出發之詩	KONAMI	價格未定	AVG
	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
99年	■SONIC 3D	SEGA	3800日圓	ACT
	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

發售未定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
發售日未定	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	DERBY STALLION	ACSII	價格未定	SLG
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	MONSTER MAKER 神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800 日圓	SLG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	WORTH WARS	ELF	價格未定	RPG
	神罰 人生的意味	GAINAX	價格未定	SLG
	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	REQUIEM	日本 ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	"BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」"	VING	5800 日圓	SLG
	制服 ~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	ACT
	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	7800 日圓	ETC

NINTENDO 64

拾貳月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
18日	■BUCK BUMBLE	UBI SOFT	6800 日圓	STG
	AI 將棋 3	ASCII	7800 日圓	TAB
	KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	6980 日圓	RAC
	F-1 世界格蘭披治	任天堂	5800 日圓	RAC
	MARIO PARTY	任天堂	5800 日圓	ACT
	求求你怪獸	BOTTOM UP	6980 日圓	RPG
23日	加油伍右衛門	KONAMI	7800 日圓	ACT
24日	爆笑人生 64 目標！避暑王	TAITO	6800 日圓	TAB
25日	CHAMELEON TWIST 2	日本 SYSTEM SUPPLY	6300 日圓	ACT
26日	■SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6800 日圓	RAC
	新日本職業摔角 鬥魂炎導 2	HUDSON	價格未定	SPT
今冬發售	ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	價格未定	SLG

玖玖年

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
99年1月15日	■J LEAGUE TACTICS SOCCER	ASCII	7800 日圓	SPG
1月29日	■Parlor! PRO64 彈珠機	日本 TELNET	價格未定	ETC
99年1月下旬	★SD 飛龍之拳傳說	CULTURE BRAIN	6480 日圓	FIG
2月19日	■超 SNOW BOARD KIDS	ATLUS	6800 日圓	SPT
99年2月26日	WIN BACK	KOEI	7800 日圓	ACT
2月上旬	牧場物語 2	PACK IN SOFT	6800 日圓	SLG
2月下旬	TOP GEAR OVERDRIVE (暫稱)	KEMCO	6980 日圓	RAC
3月	64 大相撲 2	BOTTOM UP	價格未定	SPT
4月	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION	BANDAI	價格未定	ACT
99年春	★NBA IN THE ZONE 2	KONAMI	價格未定	SPT
	■SILENT SUMMER STORIES	KONAMI	價格未定	SLG
	■HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
	■實況 GI STABLE	KONAMI	價格未定	不詳
	SHADOW GATE 64 (暫稱)	NAMCO	價格未定	不詳
	惡魔城 杜拉基拉默示錄	KONAMI	價格未定	ACT
	★實況 POWERFUL 棒球 6	KONAMI	價格未定	SPT
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	新世紀福音戰士 (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
99年	FLY SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	★MARIO GOLF 64	任天堂	價格未定	SPT

發售未定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
未定	■EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	■DUAL LORD 2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ZOOL 魔獸使傳說	IMAGINEER	價格未定	RPG
	超空間夜間職業棒球王 2	IMMAGINEER	6800 日圓	SPT
	ULTRA BASE BALL 64 實名版（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980 日圓	TAB
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	忍者亂太郎 64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級 DONKEY KONG（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的 AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE	任天堂	價格未定	不詳
	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	SLG
	超級瑪利奧 64-2（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧 RPG 2（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	煞爾達傳說 DD（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	任天堂 ALL STAR 大亂鬥 SMASH BROTHERS	任天堂	價格未定	ETC
	火焰之紋章 64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKETMON SNAP(64DD 專用)	任天堂	價格未定	ACT
	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	RAYMAN 2 (暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT

DREAMCAST

拾貳月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
12月17日	INCOMING 人類最終決戰	IMAGINEER	5800 日圓	STG
12月23日	SEVENTH CROSS	NEC HOME ELECTRONICS	5800 日圓	SRPG
	SONIC ADVENTURE	SEGA	5800 日圓	ACT
	TETRIS 4D	BBS	4800 日圓	PUZ
今冬發售	■POWER STONE	CAPCOM	價格未定	ACT

玖玖年

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
99年1月14日	戰國 TURB	NEC HOME ELECTRONICS	5800 日圓	ARPG
	SEGA RALLY 2	SEGA	5800 日圓	RAC
1月21日	■神機世界 Evolution	STING	5800 日圓	RPG
2月18日	■MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2	UBI SOFT	5800 日圓	RAC
2月25日	★REAL SOUND 風之 LIGRET	WARP	4800 日圓	AVG
	■CLIMAX LANDERS	SEGA	5800 日圓	RPG
2月	■DIGITAL 競馬新聞 MY TRACK MAN	SHOW WAY SYSTEM	6800 日圓	ETC
	POP'N MUSIC	KONAMI	價格未定	ETC
	AERO DANCING Featuring Blue Impul	CRI	5800 日圓	SLG
	GetBass	SEGA	價格未定	SLG
	往北去 White Illumination	HUDSON	價格未定	AVG
3月中旬	■BLUE STINGER	SEGA	5800 日圓	ACT
3月	COOL BOARDERS (暫稱)	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	PUYO PUYO 4	COMPILE	價格未定	PUZ
	BUGGY HEAT	CSK	價格未定	RAC
	合家歡高爾夫球	SEGA	5800 日圓	SPT
	麻雀 (暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
5月	★SD 飛龍之拳傳說 EX	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
8月	■飛龍之拳列傳 (暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	大相撲 (暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
99年春	■Speed Busters	UBI SOFT	價格未定	RAC
	THE KING OF FIGHTERS'98 (暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	FLIGHT SHOOTING(暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	■SHIENMU~涉木~	SEGA	價格未定	RPG
	SIDEKICK FORCE 2012	TAITO	價格未定	STG
	ELEMENTAL GMMIC GEAR	HUDSON	價格未定	ARPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	蒼剛之騎兵 SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	價格未定	STG
	SEA MAN	VIVARIUM	價格未定	SLG
	FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE	價格未定	STG
	Rayman 2(暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
99年冬	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	DINAMITE ROBOT	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2	童	價格未定	STG
99年	J-LEAGUE 創造職業球會	SEGA	價格未定	SLG
	秋葉原 電腦組	SEGA	價格未定	未定
	■GEIST FORCE	SEGA	5800 日圓	STG
	GIANT GRAM~全日本摔角 2 IN 日本武道館~	SEGA	5800 日圓	SPT
	創造職業棒球隊	SEGA	價格未定	SLG
	電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	價格未定	ASTG
	D 之食桌 2	WARP	5800 日圓	AVG

發售未定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
發售日未定	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	BIOHAZARD-CODE: Veronica	CAPCOM	價格未定	ACT
	GRANDIA 2	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	CRACK 2 (暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	WARRZ (暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	機動戰士高達 (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	F-1(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	春風戰隊 V FORCE2 (暫稱)	BINGKIDS	價格未定	SLG
	MARIONETTE HANDLER	MICRONET	價格未定	不詳
	Brave Knight (暫稱)	PANTHER SOFTWARE	價格未定	未定
	魔劍 X	ATLUS	價格未定	AVG
	Project Berkley (暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CARRIER(暫名)	JALECO	價格未定	AVG

NEO-GEO

拾貳月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
12月23日	THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(CD-ROM)	SNK	6800 日圓	FIG

玖玖年

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
1月26日	幕末浪漫第二幕 月華之劍士 (卡帶版)	SNK	32000 日圓	FIG

玖玖年春

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
99年春	幕末浪漫第二幕 月華之劍士 (CD-ROM 版)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

拾貳月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
12月25日	侍魂限定 SPECIAL BOX	SNK	12300 日圓	FIG
	■POCKET CASINO 系列 NEO・CHERRY MASTER(暫稱)	SNK	4800 日圓	TAB
	■POCKET 格鬥系列 侍魂	SNK	4500 日圓	FIG

玖玖年

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
99年2月	BIOMOTOR UNITRON(暫稱)	SNK	價格未定	AVG

發售未定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
發售日未定	NEO・DERBY CHAMP(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	PUZZLE BUBBLE SPECIAL(暫稱)	SNK	價格未定	PUZ
	PASSIVE SONAR(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	POCKET CASINO 系列 NEO・21(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	POCKET CASINO 系列 NEO・DRAGONS WORLD(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	POCKET CASINO 系列 NEO・BACCARA(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	POCKET CASINO 系列 NEO・MYSTERY BONUS(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	POCKET 格鬥系列 REAL BOUT 2(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	POCKET 格鬥系列 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	METAL SLUG(暫稱)	SNK	價格未定	STG

WONDER SWAN

玖玖年

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
99年3月上旬	■GUN PEY (暫稱)	COTO	2980 日圓	PUZ
	■電車 GO! (暫稱)	TAITO	3800 日圓	SLG
	■鬥魂烈傳 (暫稱)	TOMMY	3980 日圓	SPT
	■WONDER STADIUM(暫稱)	NAMCO	3600 日圓	SPT
	■陸行鳥不思議迷宮 (暫稱)	BANDAI	3800 日圓	RPG
3月中旬	■信長之野望 (暫稱)	KOEI	4200 日圓	SLG
	■PUYO PUYO 通 (暫稱)	BANDAI	3600 日圓	PUZ
3月下旬	■登龍門	SAMMY	3800 日圓	TAB
	■SD 高達 EMOTIONAL JAM	BANDAI	3800 日圓	SLG
	■DIGITAL MONSTER Ver.WS (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
4月	WONDER 上海 (暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
99年春	三國志 (暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	去釣魚! (暫稱)	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	NICE SHOT (暫稱)	SAMMY	價格未定	SPT
	RADAR GAME (暫稱)	SAMMY	價格未定	TAB
	PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	元祖忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	古羅羅亞 (暫稱)	NAMCO	價格未定	ACT
	子育 QUIZ MY ANGEL (暫稱)	NAMCO	價格未定	ETC
	鐵拳 (暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	WAVE RAID (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	CHAOS GEAR (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG

玖玖年夏

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
99年夏	FLASH~數字之鐵人~(暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	菊池秀行之 CARD BATTLE (暫稱)	光文社	價格未定	TAB
	新世紀幅音戰士 / 使徒 (暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG

發售未定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
發售日未定	東京魔人學園符咒封錄 (暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	SPACE INVADER	SUNSOFT	價格未定	STG
	SIDE POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	SPT
	CRUISE LAST STAND (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	POCKET FIGHTER (暫稱)	BANDAI	價格未定	RAC
	超級機械人大戰 (暫稱)	BANPRESTO	價格未定	SLG
	CLOCK TOWER (暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA (暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角 (暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	FAMISTAR (暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT

精武門

TEXT: KOTARO

序言

在上回介紹中，拙者已經闡述過SEGA九六年同期推出的《VIRTUA FIGHTER KIDS》和《VIRTUA FIGHTER 3》兩個作品。然而今期，拙者會繼續介紹《VIRTUA FIGHTER 3》的後半部份，讓大家更加了解創作者鈴木裕世界中無限的可能性。



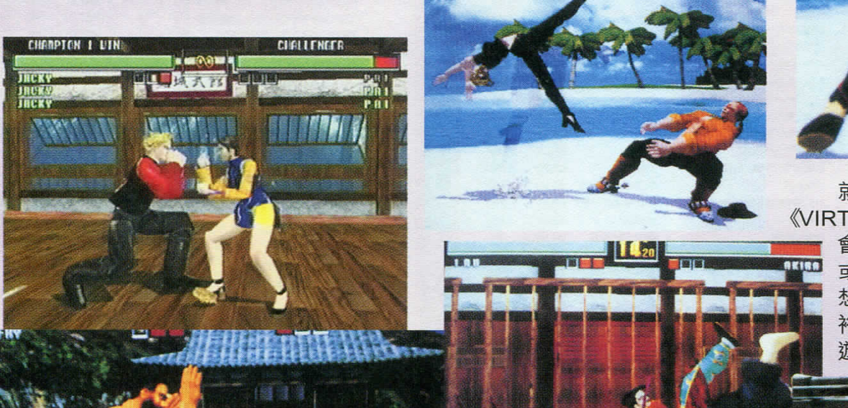
對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立·SEGA篇

奠定立體對戰格鬥模式——《VIRTUA FIGHTER》系列

3D對戰格鬥最高之作《VIRTUA FIGHTER 3》

其實《VIRTUA FIGHTER 3》的進步，不單止在於MODEL 3出色的映像表現，就算遊戲上一個極微細的部份，均經過長久以來的雕琢和改良而製成，也正如本刊編輯小健健常說『《VIRTUA FIGHTER 3》是將以往《VIRTUA FIGHTER》的系統重新修訂和編制，更系統化地再次表現』。





就在兩年半前一篇鈴木裕的訪問之中表示，《VIRTUA FIGHTER 3》的重點系統操作「ESCAPE」，將會成為日後立體對戰格鬥遊戲中不可或缺的元素，或許當時大部份人也認為這只是鈴木裕一廂情願的想法，但是兩年後的今日，時間已經足以証明鈴木裕並非誇下海口，移動和方向是未來立體對戰格鬥遊戲中最重要的一環。





啟示

近日，有讀者致電本刊問及有關上期刊登《CAPCOM GENERATION～第5集 格鬥家們～》中使用「無影撻」秘技的問題，由於「無影撻」基本上只是遊戲內的BUG已矣，正確指令跟本就無從稽考，所以秘技工場中亦並未有刊登此秘技的使用方法。

但是由於讀者反應着實太過熱烈，有見及此，今期特地補回刊登詳細的使用條件和方法。首先使用GUILE時，在相方距離兩個身位之內輸入『←儲→＋重腳．重拳』，其中重拳是必需要在輸入重腳後、其攻擊未出現之前輸入，成功的話便會使用到「無影撻」，而且在成功使用「無影撻」拉倒對手倒地之後，無論在任何距離中也可以再次發動，使用時就記緊要留意。





參考文獻：《最新格鬥GAME》、《最新格鬥GAME 2》、《VIRTUA FIGHTER 3》(新聲社)



學校創作室2



PlayStation/SLG/VICTOR/5800日圓

以創作完美的學校為目標，對已經不是學生身份的筆者來說，可以帶來一點的回憶，遊戲中的設計部份比較花時間，只可惜花這麼多時間換來的效果卻令人失望，遊戲的成功感也不高，玩者可能要花一段頗長的時間才可以令自己的學校變得完善，而筆者覺得如果遊戲的表達手法可以做到Theme Park之類的形式便好了。（非洲）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2.5分
音樂／音效：1.5分
故事：——
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.29分

喜歡玩《模擬城市》之類遊戲的人，這個《學校創作室2》一定不會使你失望。除了可以作出細緻的設定外，學生們的反應亦是各式各樣，比如教學不周的話，學生們便會變成不良學生，在班房內攪事。而天氣的變化和時間的進行亦十分真實，遊戲的唯一缺點便是儲存進度時竟用上15個Blocks，一張卡只可以儲存一個進度實在太少了。（積奇）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：－－分
操作性：2.5分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：－－分

平均分：2.9分

大戰略MANSTER COMBAT



Playstation/SLG/SystemSoft/6800日圓

這遊戲可以算是《大戰略》系列中的一個小小突破，因為遊戲的地圖、戰機和坦克等都以立體多邊形來表示。不過筆者反而就覺得這樣更令到遊戲的投入度了，因為其令到戰車等外型吸引度減低，而且3D地圖更令到玩者需要看清了地圖上的敵人才想戰略對策，從中減低了戰略性的趣味。最後就是遊戲中的操作，雖然得到簡化了，因為其將不同的類型指令分別以不同ICON，但更令到其複雜起來。（怪傑）

評分：

人物／機械：1.5分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：—
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：—

平均分：2分

如果你喜愛《大戰略》系列的話，則今次PlayStation版《大戰略MASTER COMBAT》就一定不能錯過。雖然遊戲中的戰鬥場面較為沉悶，但仍然保留了《大戰略》系列一貫的風格。此外，遊戲在操作方面亦十分簡單，只是筆者覺得當中的全體地圖實在太小，似乎需要一個放大鏡才能清楚知道某兵器的所在位置。(Agent X)

評分：

人物/機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.13分

R4 RIDGE RACER TYPE 4



PlayStation／RAC／NAMCO／328港元（特別版452港元）

以永瀨麗子截順風車的CG片段作為OP，除了是NAMCO顯示其最新CG技術外，亦是一種頗有吸引力的表現手法，而遊戲本身的水準可說是已達到同類遊戲的最高水平，速度感非常夠，畫面亦達到幾可亂真的地步，然而總車數三百多種就稍為多了些，至於為這遊戲特別開發的搶軚手掣，雖然能在一定程度上移植了街機《RAVE RACER》的感覺，但就需要時間來適應。（J.J）

評分：

人物／機械：4.5分
畫面：4.8分
音樂／音效：4.5分
故事：3分
操作性：4分
投入度：4.5分
原創性：3.5分
難易度：4分
移植度：——

平均分：4.1分

由從前的《RIDGE RACER》，以至現在的《R4～RIDE RACER TYPE 4～》，毫無疑問，製造商namco的技術着實有很明題的進步，尤其是製作CG動畫方面，OPENING中永瀨麗子栩栩如生的造型，以及在隧道中弄鞋的一幕，便足已令人留下深刻的印象。即使在遊戲方面，本作無論音效、畫質，以至操作性均要比前數作更為出色，加上超過三百架的車款及隨遊戲附送的「RIDGE RACER HI-SPEC Ver.Disc」，就算並非遊戲的忠實支持者，想信也沒有推卻購買的理由。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.81分

THE FAMILY RESTURANT

PlayStation/SLG/ARTDINK/5800日圓

J.J.說這是什麼《夢幻西餐廳》，便騙了我做真是...說回這遊戲玩者只覺得十分簡單，只要玩者有空的話便去看看有沒有資金開設分店便可以的了，遊戲中可以做的事實在太少，以致遊戲沒有大變化，再者遊戲中除了店員之外，便沒有其他的育成成份，是其缺點之一（非洲）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：1分
移植度：——

平均分：2.07分

遊戲內其實可玩的部份不多，只要把餐廳裝修好，開始營業後便可以放低手掣食麵。可取的是餐廳內的設定也算多，人們出入店舖的情況亦頗真實。可是由於遊戲畫面不出色，店內可選的員工亦不多，相比起同期推出的《學校創作室2》，這個便被比下去了。（積奇）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：－－分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：－－分

平均分：2.71分

總評：

這兩星期內推出了的遊戲不算多，當中以R-4和玉藺物語較值得注意，前者可說是期待作，而後者亦屬高水準。令外PS版的《超級機械人大戰F》一定會是沒有SS的人的恩物，遊戲的讀碟時間亦不過不失。相反N64的比卡超可能會較失色，因為遊戲需要有一定日文程度才會「玩」得過癮。令外，眼見非洲玩《學校創作室2》玩得這麼投入，相信自己亦很快把持不住……。（積奇）

前進吧！海賊



PlayStation/SLG/ARTDINK/5800日圓

很多時這一類型的GAME都會說到主角是什麼「超正義俠盜」，這遊戲故事也一樣是那麼幼稚，遊戲雖然說是有數個系統，但是給玩者去玩的其實只得一個，說起來是十分沈悶的，但是筆者可以因為遊戲中的寶物造得不錯而加回一點同情分，遊戲最特別的地方便是對應PocketStation，可是PocketStation推出之日還有一段時間啊！（非洲）

評分：

- 人物／機械：2分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：1.5分
- 故事：——
- 操作性：2分
- 投入度：2分
- 原創性：2分
- 難易度：2分
- 移植度：——

平均分：2分

完全是《大航海時代》的簡化版，加入濃厚的故事色彩令SLG初學者更易接受，系統並非很講究操作起來隨心所欲，當然最吸引人的地方就是動作要素很高之戰鬥場面，但仍保留了SLG應有的難度，將《大航海》的納悶之處改變過來，令筆者對ARTDINK感到五體投地。(FUKUDA)

評分：

- 人物／機械：3.0分
- 畫面：3.0分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：3.0分
- 操作性：4.0分
- 投入度：3.5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：3.5分
- 移植度：——

平均分：3.13分

哥斯拉TRADING BATTLE



PlayStation TAB 東寶 6800日圓

一隻玩戰棋與卡牌的遊戲。遊戲系統可說是比其他戰棋遊戲較為煩複，初接觸的玩者可不能一下子就能學會。然而，我覺得在跟電腦對戰時，由於這系統太過偏重於隨機，令遊戲的平衡性大為降低。而最要命的可說是其戰鬥畫面，毫無迫力之餘，更覺十分馬虎。總括來說，它是一隻中下水準的戰棋遊戲。(小健健)

評分：

- 人物／機械：2.8
- 畫面：2.9
- 音樂／音效：3.5
- 故事：3.5
- 操作性：3.5
- 投入度：2.9
- 原創性：3.8
- 難易度：3.7
- 移植度：——

平均分：3.3

這又是一個以哥斯拉為主題的遊戲。筆者覺得一開始敵人就可以派出大量怪獸，而玩者只可以派出能夠控制力內的怪獸，顯然電腦強於玩者數倍，真是不太公平了，再加上怪獸攻擊時的動作十分差勁，而系統就十分簡單，這樣令遊戲除了哥斯拉的名字之外，差不多沒有什麼可以吸引玩者。(怪傑)

評分：

- 人物／機械：1.5分
- 畫面：2分
- 音樂／音效：2分
- 故事：—
- 操作性：2分
- 投入度：1.5分
- 原創性：2分
- 難易度：2分
- 移植度：—

平均分：1.86分

比卡超你好嗎？



N64／ETC／任天堂／9800日圓／對應聲音織別系統

一隻概念蠻新鮮的遊戲，也實踐了我小時侯的夢想。其實若果你懂玩的話，這遊戲的遊戲性絕對不低。最起碼，玩者要用另一種媒介去跟遊戲作互動。而且遊戲中的比加超真是給你很強「活潑」、「真實」、「可愛」的感覺。我覺得這是遊戲中的靈魂，若果沒有這樣的比卡超，就算那聲音識別系統做得更完善也是沒用。不過，我覺得好的遊戲是應該不分國界的。

評分：

- 人物／機械：4.7
- 畫面：4.4
- 音樂／音效：4.0
- 故事：3.7
- 操作性：4.0
- 投入度：4.5(指懂日文而言)
- 原創性：5.0
- 難易度：4.0
- 移植度：——

平均分：4.28

比卡超這隻可愛的傢伙再次在N64現身了，不過吸引筆者去玩的原因，是它使用聲音去控制角色活動的系統。這的確是一個很吸引的念頭，但是始終主機的功能所限，遊戲對玩者的聲音反應不太大。而且對於不諳日語的玩者來說，實在是得物無所用。希望它可以推出英文版，或者能吸引更多玩家。(古拉拉_B)

評分

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：4分
- 故事：2.5分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：4分
- 難易度：3分

平均分：3.25分

玉繭物語



PS／RPG／元氣／328港元

從第一眼的感覺，這遊戲給了筆者很重的宮崎駿味道，理所當然地是因為出自近藤勝也的手筆吧。說回遊戲本身，其所使用的繭封印系統有點像《女神》，但合體後代的計算卻像DC的《SEVENTH CROSS》並不是新鮮東西，至於故事背景則參考自古代日本傳說，較其他作品有清新氣息，若不嫌操作麻煩它可是很有趣的選擇。(FUKUDA)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：3.0分
- 故事：3.0分
- 操作性：3.0分
- 投入度：2.5分
- 原創性：3.0分
- 難易度：3.5分
- 移植度：——

平均分：3.13分

不論在世界觀、人物設計、以至故事編排，都我很重宮崎駿味道。多邊形的表現比我預期中好，起碼人物的動作、衣服質感也很有說服力。而且，這遊戲在氣氛營造上落墨也不少，所以，這是一隻要用心去看故事的遊戲。但，在戰鬥系統上給人的驚喜還不是太大，而且好像是把別的遊戲之戰鬥系統「炒埋一碟」。尤是那個「封印」指令，真是很《POCKEY MON》~~。(小健健)

評分：

- 人物／機械：4.0
- 畫面：4.1
- 音樂／音效：4.2
- 故事：4.5
- 操作性：3.5
- 投入度：4.0
- 原創性：4.2
- 難易度：3.6
- 移植度：——

平均分：4

超級機械人大戰 F

Playstation SRPG BANPRESTO 5800日圓

天呀！點解有人可以咁有錢，原因好簡單，因為實在有太多無良的商人，BANPRESTO便是當中的一份子了，為何這樣說，因為這次推出的《超級機械人大戰 F》根本和SS版完全沒有分別，只是稍為己改一改編曲，改一改對白框便可以成為一隻全新的遊戲推出，根本沒有改進之前版本的不善之處，反之，這遊戲不是賣遊戲，而是賣抽獎的獎品「復刻版鐵甲萬能俠」，真是活該！！(赤目黑龍)

評分：

- 人物／機械：2分
- 畫面：1.5分
- 音樂／音效：1.5分
- 故事：1.5分
- 操作性：2分
- 投入度：0分
- 原創性：1.5分
- 難易度：2分
- 移植度：2分

平均分：1.56分

原為SEGA SATURN上獨有的作品《SUPER ROBOT大戰F》，現在一轉眼便移植至PlayStation之上。就以移植方面而言，雖然比起《第四次SUPER ROBOT大戰S》和《新SUPER ROBOT大戰》着實進步了不少，其中讀碟速度大大改善，是最令人欣喜的地方，不過遊戲仍有需要分上下集推出嗎？(KOTARO)

評分：

- 人物／機械：4分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：4分
- 故事：3.5分
- 操作性：3.5分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：3.5分

平均分：3.5分

ZIGZAG BALL



Playstation/ACT/UPSTAR/5800日圓

真係唔知現時的人們究竟喜歡玩甚麼遊戲，因為離奇古怪的遊戲實在太多了，就像《ZIGZAG BALL》一樣，這遊戲的玩法其實就像是現時多數由老人家們玩的「門球」一樣，遊戲雖然是悶了一點，不過，人物的設計尚算可以，反而，那些非常有特色的「球」便是非常精采，所以，這遊戲是可以一玩的，至於大家是否老人家則是另一個問題了！(赤目黑龍)

評分：

人物/機械:2分
畫面:1.5分
音樂/音效:2分
故事:——
操作性:1.5分
投入度:1.5分
原創性:3.5分
難易度:2分
移植度:——

平均分:2分

一隻結合了桌球及哥爾夫球原素的智力遊戲，當中人物的設計非常有趣特別，十分吸引。雖然玩法及操作簡單，但卻是考驗玩者的眼界和準確的判斷能力。筆者覺得此遊戲能夠將一些平凡的東西，經過心思的改良後而創新出如此充滿樂趣的遊戲，實在是值得一讚。這樣，就算遊戲畫面並非一流，其創意已絕對令人讚嘆！(Agent X)

評分：

人物/機械:4分
畫面:3分
音樂/音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:3分
原創性:4.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.36分

WONDER TREK



Playstation/ACT/SCE/5800日圓

嘩！真係咁都得！？這隻《WONDER TREK》實在是一隻令人既愛且恨的遊戲，首先，人物方面相當「有趣」，不過，玩起來卻相當複雜，而解迷的地方亦相當「刁鑽」，如果大家對日文沒有多大認識的話，相信是很難的玩下去，不過，以一隻動作遊戲而言，這《WONDER TREK》絕對是值回票價，至乎是超值之選，黑龍實在不明白為何沒有人買……(赤目黑龍)

評分：

人物/機械:3分
畫面:3.5分
音樂/音效:3分
故事:2.5分
操作性:2.5分
投入度:2.5分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.81分

一隻沒有特別包裝，但又有點RPG味的ACTION GAME。雖然畫面沒有太多的修飾，但勝在夠有趣。又由於可給你在森林中四圍竄，故給玩者的「冒險感」也很強。除了如其他的ACTION GAME可給你攻擊敵人外，有時又要找找必要的道具，方能開拓新的道路。但是，若果角色的造形更為鮮明的話，玩者的投入感可會增加。(小健健)

評分：

人物/機械:2.4
畫面:2.7
音樂/音效:3.0
故事:2.9
操作性:3.3
投入度:3.8
原創性:4.0
難易度:3.5
移植度:——

平均分:3.2

BOMBERMAN



Playstation/ACT/HUDSON/港幣328元

WELL！真是令人非常懷念的遊戲啊！《BOMBERMAN》實在是伴着大家成長的遊戲，不過，這次的《BOMBERMAN》絕對不會給玩者「老套」的感覺，而且ARRANGED版實在做得相當出色，再加上對戰模式，使遊戲整體變得非常「結實」，而唯一美中不足的是沒有製作一個以「懷舊風味」來製作的對戰模式，亦即是用最古代的人物(應說是平面人)來進行的對戰模式。(赤目黑龍)

評分：

人物/機械:3分
畫面:3分
音樂/音效:3.5分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:4分
原創性:2分
難易度:3.5分
移植度:4.5分

平均分:3.25分

大家還記得任天堂時代的《BOMBERMAN》嗎？現在，HUDSON將這個元祖版本移植到PlayStation上，而且更新增了一個「Arrange」版，令人物及畫面變得立體化。可惜的是這個「Arrange」版除了畫面之外，其內容和元祖版本基本上沒有任何分別。好在對戰模式依然健在，這樣筆者又可以和朋友一起展開一場炸彈人大戰了！(Agent X)

評分：

人物/機械:3分
畫面:3分
音樂/音效:2分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:4.5分

平均分:3.13分

DANCE DANCE DANCE



Playstation/ACT/KONAMI/328港元

雖然已經有很多跳舞遊戲推出了，但筆者就覺得這遊戲並不是最突出的一個，因為在進行遊戲時，玩者是不能看到其角色的舞蹈指令。雖然可在練習模式中看到，但玩者會很難唸熟那些複雜的舞蹈技分支指令，這樣令遊戲的吸引力減低了。幸好遊戲中有很多不同的舞蹈類型和音樂，否則其可玩度亦都會減低了。(怪傑)

評分：

人物/機械:2.5分
畫面:2分
音樂/音效:3分
故事:—
操作性:1.5分
投入度:2分
原創性:2分
難易度:2分
移植度:—

平均分:2.14分

KONAMI近來的遊戲，大多是以節奏感和音樂感為主，無疑是一個創新的遊戲模式，但是變化愈來愈少了。這個《DANCE！DANCE！DANCE！》感覺和之前ENIX推出的《BUST A MOVE》很相似，不過前者操作的自由度就遠超後者，而且提供自行選擇背景音樂的功能，為它挽回不少分數。(古拉拉_B)

評分

人物/機械:3分
畫面:3分
音樂/音效:3分
故事:2分
操作性:4分
投入度:3分
原創性:2分
難易度:3.5分

平均分:2.94分

琉璃色之雪



SS/AVG/KID/6800日圓

近來SS上移植自電腦遊戲的美少女遊戲真是多得令人麻木，就如《SHE'SN》無聲無色的推出了，其實玩爆的話你可能會為女角之死而感動。這隻《琉璃色之雪》較為特別的地方，是它以前沒有推出過WIN95版，所以香港沒有多少人玩過。不過說到製作就頗為馬虎，標題畫面竟然沒有音樂！算了吧，看在256色份上……。(米奇)

評分：

人物/機械:3.5分
畫面:3分
音樂/音效:2分
故事:3.5分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:3分

平均分:3分

移植自電腦同名作品、戀愛冒險遊戲《琉璃色之雪》，是近期沈寂的SEGA SATURN中一個比較受注目的作品。其實遊戲的故事背景和舞台在同類型作品中着實屢見不鮮，而且人物設計方面只可算是討好，並非十分突出，加上進行方式太偏向簡單，很容易予人沈悶的感覺，是為遊戲比較敗筆的地方。(KOTARO)

評分：

人物/機械:3分
畫面:3.5分
音樂/音效:3.5分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:4分
移植度:4分

平均分:3.44分

COMING 嚟

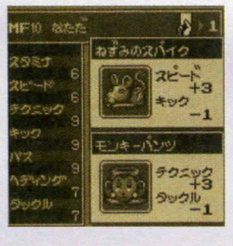
NGP 年末最新作報導



曾於早前為大家報導過，SNK NEO GEO POCKET最新系列「POCKET CASINO SERIES」五個TITLE中首個登場的作品《NEO CHERRY MASTER》(官方名稱為《NEO角子機盟主》)，現在終於落實在本月二十五日推出，遊戲圍繞投幣式機體為主，內置「ROULETTE」和「DOUBLE UP」等多個遊戲，而且也有為初學者而設的「BEGINNER STAGE」，定價4800日圓，容量8M。







另外，與NEO GEO POCKET同日推出的育成足球遊戲《NEO GEO CUP'98》，現在宣布推出海外專用版本《NEO GEO CUP'98 PLUS》，其中此專用版本最特別的地方，就是將原版的獨有要素，分開球員育成和世界大會賽模式進行，能供玩者自由選擇，遊戲預定12月推出，容量及價格均未定。

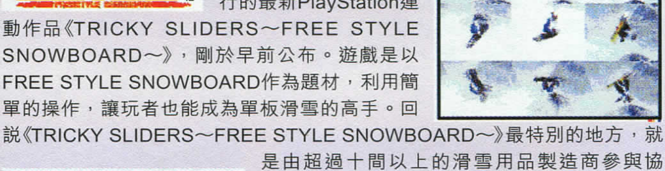


還有，原定11月推出的NEO GEO POCKET通訊對戰麻雀遊戲《通訊四人打 每處也是麻雀》，由於製造商要確保通訊週邊機器「WIRELESS COMMUNICATION UNIT」(暫稱)，能低於一般通訊頻道下進行，所以被逼將遊戲推出日期延遲至來年2月，希望今次不會再有所延誤吧！



CAPCOM 發表最新 PlayStation 作品





由CAVE編寫程式，CAPCOM負責發行的最新PlayStation運動作品《TRICKY SLIDERS～FREE STYLE SNOWBOARD～》，剛於早前公布。遊戲是以FREE STYLE SNOWBOARD作為題材，利用簡單的操作，讓玩者也能成為單板滑雪的高手。回說《TRICKY SLIDERS～FREE STYLE SNOWBOARD～》最特別的地方，就是由超過十間以上的滑雪用品製造商參與協力，而且其中的各種商品，全部均採用99年度的最新MODEL，令遊戲性和投入感大增，此外遊戲亦能自由供玩者作成及設定選手和滑板，內容相當豐富，該是個不俗的作品。遊戲對應DUAL SHOCK，定價328港圓，預定99年2月4日推出。



四大作品更改發售日期？！



緊急消息！原定於本月二十三日於PlayStation上登場的四隻年末重頭作品(CAPCOM《STREET FIGHTEER ZERO 3》「少年街霸3」、namco《TALES OF PHANTASIA》、SQUARE《陸行鳥不可思議迷宮》、KONAMI《beat mania 3rd MIX》)，現在雙雙宣佈改期推出！



不過，大家請先放心，遊戲並不是要延期推出，只是因為本月二十三日為日本的公眾假期(天皇誕生日)，所以一眾製造商也以商業策略為理由，將遊戲提早一日，即是十二月二十二日推出，雖然整體對遊戲影響不大，可是能在聖誕前夕能提早體驗到四大重頭作品，對於用家而言不是一個喜訊嗎？





SQUARE 最新作公布！



PlayStation的最大支援廠商SQUARE，加入PlayStation以來，不斷向各種遊戲類型和嘗試發展，其中亦有賴旗下公司協力開發，才獲得如此嬌人的成就。然而近日SQUARE公布的兩款最新遊戲《CYBERORG》和《Racing Lagoon》，也是標榜新類型設計的作品。



由旗下公司ファズボックス所製作，SQUARE負責發行的《CYBERORG》，一個以未來太空為舞台背景的動作遊戲，其中起用科幻漫畫大師板橋秀豐擔任人物設計，務求營造出未來宇宙中的科幻氣氛。回說遊戲方面，舞台全部均由立體迷宮所構成，玩者需要靈活運用三位角色相異的特殊能力，通過各種不同的障礙，是個集解謎和動作元素於一身的遊戲，預定對應DUAL SHOCK，發售日期及價格均未定。



至於另一作品《Racing Lagoon》，是個以賽車為主的角色扮演遊戲，雖然截至現在遊戲內容基本不明，但是從畫面上看就足已經教人期待，遊戲預定99年春推出，價格未定。

COMING UP~MERRY CHRISTMAS~

BY：非洲

恐怖大魔王





■《遊戲軟件創作室》

紀仁：「根據大預言所説1999年1月28日，《遊戲軟件創作室》及《iS internal section》這兩隻遊戲將會出現，相信會為地球帶來異狀。」

繩次：「什麼！！又是那不祥的1999年」

也田：「難道是遊戲補完計劃其中的一個部份。」

紀仁：「唔...很有可能，因為當年納粹德軍的確有開發過這一個計劃，我還記得它們分別是SLG及STG，兩者的價錢都是5800日圓，在PS上推出，對吧？。」



也田：「對了，我記起《遊戲軟件創作室》這遊戲是説一個小學生去協助設計遊戲軟件的，玩者要跟50間以上的公司競爭，以獨佔遊戲軟件市場為目標。啊！這遊戲是IMAGINEER開發的唷。」



都犬：「在預言中也有提過SQUARE所推出的《iS internal section》，這一隻射擊遊戲是以獨特的背景音樂、極強的速度感和不思議的世界為賣點。」

繩次：「但是人類現今的技術根本沒可能做到，莫非在背後有高智慧生命體支持。」

都犬：「以上莫非都是世界末日的導火線，恐怕這半年的時間...」

紀仁：「一切也只好到7月才知道了。」



■《iS internal section》

FILE NO：9769

69：「組織終於有新任務比我哋喇，LET'S交。」69開跑便走

97：「喂去邊度呀DODO？」

69：「總之冇點你啦，行啦！」行吓行吓就去到一間舊GAME舖頭

69：「今次嘅任務係同舊GAME有關嘅，就算《FF VI》決定移植到PS之上。」

97：「喂，老闆《聖劍3》有冇得平啲呀？」97沒有理會69

69：「隻GAME可以話係完全移植，不過就加咗啲新嘅CG動畫，預定賣4800日圓，應該要等到出年3月先有得玩。」69開始儲氣準備攻擊

97：「300蚊，不如250啦。」

「KO！！」一聲接下來便是白車出場。



■《FF VI》

元老真情對話

黑手：「好想搵隻嘢養吓。」

教主：「他媽哥池你啱唔啱先，我借比你喇。」

黑手：「假嘢唔要，我想要養啲勁嘢，好似大笨象同獅子我都想。」

教主：「而家最IN係養怪獸喎，收到風99年2月25日有一隻叫《MONSTER FARM 2》嘅SLG喺PS度出，隻GAME係可以利用唔同類型嘅CD放落PS度，然後就根據CD內嘅資料嚟整隻怪獸出嚟比你養，除咗養之外，你仲要同佢玩。」



黑手：「好似幾抵死喎，幾多銀？」

教主：「隻GAME係TECMO嘅出品，暫定賣5800日圓，聽聞可以對應POCKETSTATION。」

黑手：「正，一定要買。」

教主：「其實咪又係假嘢。」

黑手：「...」

■《MONSTER FARM 2》



下回放映

NEW GAMES OF 3/12~10/12

PlayStation

12月17日



新世代機械人戰記 BRAVE SAGA
TAKARA SLG
6800 日圓



新世代機械人戰記 BRAVE SAGA初回生產仕樣BRAVE CHARGE BOXES
TAKARA SLG
6800 日圓



日本職業麻雀聯盟承認 THE 職業麻雀 免許皆傳
NAXAT TAB
5800 日圓



瑪魯王國的公仔公主
日本 SOFTWARE
SRPG
5800 日圓



蒸氣機關車運轉 SIMULATION
TOMY SLG
5800 日圓



Hello kitty white Present
HUDSON PUZ
5800 日圓





LUNATIC DAWN 3
ARTDING RPG
5800 日圓



認定王 岡田敏之詰將棋教室
ASCII AVG
4800 日圓



西陣彈珠天國Vol.3
KSS ETC
5800 日圓



開心麻雀
KOEI TAB
3900 日圓



ACTUA ICE HOCKEY
KONAMI SPT
4800 日圓



幻想水滸傳 II
KONAMI
RPG
6800 日圓



EHRGEIZ
SQUARE
FIG
5800 日圓



CRASH BANDICOOT 3~噗!世界一周~
SCE ACT
4800 日圓



MONSTER★RACE
KOEI RAC
4800 日圓



Fighting Eyes
SOLAN
ETC
5800 日圓



必殺彈珠STATION 3~很多原始人~
SUNSOFT ETC
5800 日圓



THOUSAND ARMS
ALTUS RPG
6800 日圓



THEME AUUARIUM
BULLFORG SLG
5800 日圓



梅澤由香里之對局圍棋平城棋院 2
DAIKI TAB
6800 日圓



THE FAMILY RESTAURANT~史上最強之MENU
HUMAN SLG
5800 日圓



LORD MONARCH新•GIA王國記
TOSHIBA EMI
RPG
5800 日圓



雀牌遊戲' 99
MEDIA RING
TAB
5800 日圓

12月23日



陸行島不思議迷宮2
SQUARE RPG
6800日圓



實況POWERFUL棒球'98決定版
KONAMI SPT
4800日圓



2999年之遊戲小子
SCE ETC
2000日圓



I.Q. FINAL
SCE PUZ
4800日圓



超喜歡電車
TOMY SLG
7800日圓



桃太郎傳說
HUDSON
RPG
5800日圓



TALES OF PHANTASIA
NAMCO RPG
5800日圓



SILENT MOBIUS ~幻影之墮天使~
BANDAI VISUAL
SLG
6800日圓



CIVILIZATION
HUMAN SLG
5800日圓



MISANA FALSE
HUMAN AVG
5800日圓



STREET FIGHTER ZERO 3
CAPCOM FIG
5800日圓



100萬日圓問答獵人
富士通電腦系統
ETC
5800日圓



加油伍右衛門 來吧戀愛!綾繁一家之黑影
KONAMI ACT
5800日圓



BEAT MANIA APPEND 3rd Mix
KONAMI ETC
2800日圓



EVE The Lost One
IMADIO AVG
7800日圓

SATURN

12月17日



麻雀倶樂部
彩京 TAB
5800日圓



FARLAND SAGA 時之道標
TGL SRPG
6800日圓



FARLAND SAGA 時之道標 (限定版)
TGL SRPG
7800日圓

12月23日

TOWER DREAM 2
ACCELER SLG
5800日圓



6 Inch MY DARING
KID AVG
5800日圓



Girl Doll Toy
GUST AVG
6800日圓



LANGRISSER TRIBUTE
MASIYA SLG
9800日圓



櫻大戰 帝擊GRAPH
SEGA ETC
4800日圓

編者話

古拉拉_B最新訂制「名詞詞典（1998）」

小巴司機
解說：
1）會在乘客不肯付車資時發惡但不會打人的人
2）會因為取巧令乘客要多付兩元，還要下車罵人的人
3）在車到終站時，溫柔地把熟睡中的乘客叫醒的人
總結：一樣米樣百樣人！

命運
解說：
1）玩 DQM 時，連續遇到三個僧侶
2）當你完成手頭上的工作不久，便會有更新更痛苦的工作
3）不能成為另一半的人，對你比以前更關心
總結：命運？唉……

好玩
解說：
1）去機舖玩《月華 2》和別人交流心得
2）去機舖彈結他
3）畫格仔……數格仔……畫格仔……數格仔……
總結：好玩＝打機！

朋友：解說
1）雪中送炭從無怨言的人
2）在他／她危難時，可能把你出賣以求自保的人
3）在你有危難時，你會第一時間想起用來出賣的人
總結：自問心地善良如小綿羊的人，請小心身邊的人；自問能100% 實現第 3 點的人，請通知我，你何時出殯！

積奇：你個電話喙你個袋呀！

喜歡小朋友的黑龍話………

哈！哈！哈！真係好開心，因為黑龍又做「表舅父」了，真高興，計起來已經是第4次做表舅父了，其實黑龍是非常喜歡小朋友的，他們真是非常的可愛，非常的純真，總之就係好好玩！嘿！嘿！嘿！（嗯……黑龍開始想自己「整番個」BB 子玩吓……之不過………）

除咗小朋友之外，黑龍亦非常喜歡狗，尤其是那些大隻的狗，當然，細的亦喜歡，不過，其實小動物也是非常可愛的，就算是貓也是非常可愛的，哈！似乎黑龍又是一個非常喜愛小動物的傢伙呢！

唔！玩過「GREAT MAZINGER」之後，發覺其質素真是非常高，與上一隻的「MAZINGER Z」相比，實在有了非常大的改進，不論在外型和內部的結構也有了非常大的改善，嘩！咁之後的「超力電磁俠」便一定會更出色了！！

《我和殭屍有個約會》實在是 ATV 的極品製作，故事 OK，選角得宜，當然，楊恭如真係好鬼靚，點睇都係咁靚，正！！呀！仲有成套片都係著短裙嘅「萬二蚊」，嘩！經常露底，真係益街坊大贈送！（註：要用慢鏡才可看到呢！！）

在看鹹濕小說的米奇

記得很多年前近藤喜文參與製作了一套名為《後宮小說》的動畫，看人說就像穿了中國古裝的《魔女宅急便》。當時貪得意，見有中文譯本的原著小說，便買來一看。最近跟同事談起這本書，於是又再看一遍。這本小說的最大特色，是筆者酒見賢一以撰寫歷史分析論文的方式來描述一個皇朝的後宮逸事、一位小姑娘成為皇妃的經過、和一個朝代的沒落和再興的故事，由於故事背景當然是虛構的，但藉着筆者在文中多番引用的「典籍」，令讀者有真有這個朝代的感覺，加上翻譯得好，是本頗值得一讀的好書。

最近上樂文、田園、青文這些書屋，已再也找不到這本小說了。據說是因為有人代理了一堆日本小說的中文版版權，令這些沒有授權的小說消失了。如果版權是用來令文化和知識消失的話，那它的存在又有何價值呢？

怪傑回歸之日與開心的事：

各位讀者有沒有發覺筆者有兩期不見蹤影呢？點解不說了，但筆者很高興又一再次在編者話中出現。在不見蹤影的兩期之中，筆者做很多自己喜歡事情，當中最開心的是能夠在香港這個彈丸之地中，面對面見到筆者其中一個喜歡的日本女明星一仲間由紀惠小姐。哈！哈！當時在沙田 H × V 的情景還是歷歷在目，真是令人十分興奮。說到她的真人真是漂亮哦，而且每次在幫完 FANS 簽名後，都會向 FANS 說一聲日語的多謝，當然筆者也是其中之一啦！最後筆者真的希望她再次來香港做宣傳，而且更希望之後有她的 FANS CLUB 成立，到時必定會參予的。

天草四郎 時貞忙亘偷一分鐘寫的編者話

心情起伏不停的我，實在覺得已經活在一個迷惘及焦慮的世界當中，這跨張得連夢也是遭人追殺，可能是身心已經遭受到一定的創傷吧……那究竟如何可以擇脫這一個世界，恐怕唯有靠自己的意志了！？

FROM：AMAKUSASHIRO TOKISADA

無法忍耐的福田君話——

■很多時候自以為是的人都會獨行獨斷，忽視了其他人的存在，即使給予忠告亦被當作廢話看待，結果當然是自討苦吃，因此尊重他人意見是很重要的啊。

◆ HOI ，真是不幸了，我竟然買不到 LUNA SEA 的演唱會入場券，到底會否有好心人肯出讓割愛？若有的話又有沒有人會和我去看？

▲ LUNA SEA 開演唱會有女孩子在凌晨二時冒寒排隊，試想如果是 GLAY 的話那豈不是要提早 3 日爭位？！

■CG呀<---(^o^)~~~Computer Graphic呀…明年年頭的旅行大計看來都是泡湯居多了…一月有朋友到香港，是筆者發揮「盡地主之誼」的職責了…

◆忘了向明樹說聲再見，祝你前程似錦，百尺竿頭！

▲剛有的感覺，令我頓如置身鋼線上，血脈膨脹了好一陣子…你相信理想都（Utopia）嗎？可笑的是，原本神是給了你一個機會，但在猶疑不決下選擇了正途，結果起初痛苦萬分，倒頭來你卻知道事實背後的真相…原來竟然是這樣的！人生就是這樣，充滿了預計不到的劇情發展…雖然未致於最極端的結局，可是卻令人哭笑不得！

看到了過去的積奇話

近日除了身在澳洲的好友返港外，就是在街上亦遇到小學同學。記得早前和他去過加拿大和日本作長途旅行，想不到回來後竟在灣仔「撞」上他兩次之多。現在回想起來，就是從前亦常常在街上遇見他。回想小時候的三劍俠，常常在這裡踢波、那裡打機的，一起去露營等，十分開心，相信這便是一種緣。知己真的難求，所以積奇是十分真惜身邊"傾"得埋的朋友。另一方面，可能是聖誕將近，從前的女友亦來電問候一番，實在十分溫暖。

祝大家有個快樂聖誕的 J.J 話：

◆上星期和女友的一班義工朋友去了放火（燒烤），而在晨早（比大夥兒早一個小時到達）去霸爐時，由於其他人仲未到，要三個人霸住4個爐，正當在下講緊「依家好似玩緊三國志咁，要用三粒兵嚟霸住 4 個領地」嘅時候，一位說話時中時英的男人走過來，大大聲地對我們說：「你哋唔可以『痾棚牌』晒啲爐嘅喎！」，本來分一個爐給他亦並非不可能，然而，這老兄竟然自稱係「好客氣求緊我哋分一個爐俾佢」，於是大家都當佢透明……到底呢位老兄唔客氣求人嘅時候會係點嘅樣？

◆愛情、事業、個人時間、健康……唔知大家對以上四件事情的輕重次序會如何排列？

龍貓筆盒・非洲

想起中三的時候，因為喜歡了班上的一位女同學，在得知她喜歡吃蜜瓜後，便喜歡了吃蜜瓜；在知道她喜歡龍貓後，我便買了一大堆龍貓的產品。

聖誕節到了，應該是決勝負的時候，無知的我於這一戰中徹底的失敗了……

直至今日，筆者才想起當年的自己是何等的幼稚，但是今天再看那一個龍貓筆盒，仍然有着以往的感覺。希望身邊的人有一個快樂聖誕。

山寺良牙……

《電車 GO！2 高速篇》因程式問題延期到 1999年 3月 18日？Oh！my godless！（我的女神？）

小健健的理想與波蘿碎

某天跟 AGENT X 在新釗記吃波蘿牛肉飯，WELL，酸得來又彎好味。這時我就一時興起，跟他說了我的理想，還噴到他一面口水。（還有飯及波蘿碎）現在嘛，我也想令你們滿面波蘿碎。

我不知有沒有在這裏說過，小時候看《A 笠》看得入迷，於是便想當個動畫雜誌編輯。哈哈，雖然這裏不是動畫雜誌，但是遊戲機也是那類型的東西吧，所以我在這裏爬格子也算還了自己一個心願。（自欺欺人！！）更何況，我現在已是一個退了色的動畫迷。（？！）

現在嘛，我的理想是出散文集。內裏將我在生活中所見所聞，用我自己的見解、自己的表現手法，帶給大家。而且我想人家讀完之後，是有所體會的。是共鳴也好、是啟發也好、是心頭一暖也好。總之能開拓讀者思維的，是我那本散文集的目的。（當然還要賣得錢，不然我吃啥？）不過，現在的我還未夠資歷寫這些東西出來啊。希望大家可以等我，等我看多點書、去多些旅行、結織多些人、看多些事、更加了解自己、更加了解這個世界、有更豁達的思路（不是《龍珠》那隻）、有屬於我自己的人生觀。我覺得起碼要這樣，我的散文才能對讀者有所裨益。我期待着在書店的書架上，有這樣的一本書。

PS：TO 酒井：向前跑吧！！

KOTARO

秦百川『二十年了！我居於此地足足已有二十年了。由原來小小的房子，到現在擁有三庭六院、佔地百畝的七星樓。不過最可笑的是地方越來越大，人就變得越來越少……』

曙光初露，無疑是令人鬆了一口氣，不過也可能因為事情太過順利，反而令拙者感到陣陣不安……

AGENT X'S FILE EPISODE NO.:6-X02

今晚的星星特別美、特別亮！

你好嗎？很久沒有寫信給你了，真的對不起！不過，今晚的星星實在特別美麗，和過往有很大的分別，於是我拾起了筆，希望可以將這份興奮的心情告訴給你！

雖然現在已經是夜深，不過天空上卻出現了無數閃爍的光輝，耀眼得使人合不上眼來。你知道嗎？這種情景曾經在幾年前於電視上看見過一次，當時大家的心情是多麼的興奮和雀躍，以為日後再沒有機會看見的了。然而，想不到只是幾年的光景，它竟然再次呈現於我們的眼前。看！多麼美麗的星光！其驕傲的神態比上次更甚，似乎正在嘲笑著人類的愚昧及無知。

如果你能夠親身經歷的話，必定會發現它的淒美，並且感到自己是多麼的渺小和無助！

聖誕節快到了，在此預祝你有一個快樂而又平安的節日。
Yours
Glen
17-12-98
*著於05:49HKT，時值美國正向伊拉克發動新一輪的空襲行動。

超出負荷的 MS 話——

◆如果大家有留意今期的話，相信讀者知道 MS 今期做了幾多 PAGE，真的超出 MS 的 ENGINE 負荷…當然特別要多謝 ARTIST 的 JOAN 願意幫筆者排版，以及願意幫筆者畫地圖的子濃，真的辛苦大家！最後希望讀者會喜歡今期的《薩爾達傳說的完全解謎手冊》，這可是放了很多心機做出來的東西啊！

◆無礙人的忍耐都有個限度，MS 也不例外，當 MS 的忍耐到達極限時，真的不敢想像自己會怎樣。

◆明樹靜靜的走了，正如他靜靜的來，祝他百尺竿頭，盡進一步！

◆ B.C.S.丹，實在太忙了…暫時未有空寄信…SORRY！不過一定會在聖誕前寄出的，信我吧！


引發超真實的賽車感覺
期待已久
MASTER DRIVE II 震動軚盤
經已面世
同時對應PlayStation及
Nintendo 64震動功能
適合賽車、賽艇、飛船、釣魚等遊戲
完全對應Dual Shock
雙摩打震盪感覺無與倫比
無需電池或火牛
接駁簡易即時體驗
內置NINTENDO 64震盪器
一軚兩用經濟實用
按鍵位置隨意設定
迎合個人喜好樂趣無窮
毋需電池亦可體驗震動感覺
加配電池震動效果更強勁
MASTER DRIVE II
START
各大遊戲機商店即日登場
總代理：嘉榮(國際)電子有限公司
九龍深水埗福華街177 D地下(麥當奴對面)
電話：2728 2687／2728 9231
傳真：2728 9331
本產品的香
港，澳門及中國
市場由香港嘉榮國
際獨家代理銷售
認明行貨嘅印花
售後保養有保證